



ЛАБИРИНТ ГАРРІ ПОТТЕРА

HP LABYRINTH

Ігри Ravensburger® № 26 031 7

Автор: Макс Дж. Кобберт (Max J. Kobbert)

Дизайн: Paul Windle Design, UK (Сполучене Королівство)

Захоплива пересувна гра для 2-4 гравців віком 7 років та більше.

Вміст:

1 гральне поле

34 квадратних частинки лабіринту

24 картки з зображеннями

4 ігрових фігури (кольори - червоний, жовтий, зелений та блакитний)

Приходьте та досліджуйте лабіринт - і захопливий світ Гарі Поттера! Вирушайте на полювання на Гаррі, Герміону, Рона та багатьох інших мешканців Хогвартсу! Для цього потрібно спритно рухати картками, щоб прокладати нові шляхи там, ще нещодавно були тупики. І тоді ваша фігура зможе дістатися фігур, які ви шукаєте.

Мета гри полягає в тому, щоб розкрити всі ваші власні картки з зображеннями, а потім повернути свою фігуру на її стартове положення на полі.

Підготовка

Перед першою грою обережно видавіть частинки лабіринту та картки з зображеннями.

Перемішайте частинки лабіринту лицьовою стороною вниз і покладіть їх лицьовою стороною вверх на порожні клітинки ігрового поля, щоб сформувати випадковий лабіринт. Повинна залишитися одна частинка лабіринту. Покладіть її лицьовою стороною вверх поряд із гральним полем і використовуйте пізніше у грі, щоб зміщувати лабіринт.

Змішайте 24 картки з зображеннями та поділіть їх порівну серед гравців. Кожен гравець кладе свої картки з зображеннями перед собою на стіл у купу, не дивлячись на них.

Кожен гравець обирає одну із чотирьох ігрових фігур та розміщує її на своєму кольорі в одному з чотирьох кутів грального поля.

Правила гри

Кожен гравець дивиться на першу картку зі своєї колоди карток із зображеннями, не показуючи її іншим гравцям.

Починає найменший гравець, гра продовжується у напрямку годинникової стрілки. Кожний гравець намагається дістатися тієї частинки на ігровому полі, яка містить таке ж зображення, що

й на його картці з самого верху колоди. Спочатку вставте частинку лабіринту, яка лежить поряд з гральним полем, і потім рухайте свою ігрову фігуру на полі.

Зміщення частинок лабіринту

Уздовж краю поля зображено 12 стрілок. У свій хід посуньте додаткову частинку лабіринту на гральне поле у напрямку однієї зі стрілок і штовхайте доти, доки інша частинка лабіринту не висковзне на поле з протилежного боку поля. Частинка лабіринту, яка була виштовхнута, залишається поряд із полем, і у свій хід її знову вставляє на поле наступний гравець.

Не можна повертати частинку лабіринту, яка щойно була замінена, назад на поле на те саме місце, з якого вона випала. Із кожним ходом лабіринт потрібно зміщувати, навіть якщо ви можете дістатися свого зображення, не вставляючи додаткову частинку лабіринту.

Якщо ваша фігура або фігура іншого гравця випала з поля разом із заміненою частинкою лабіринту, фігура розміщається з протилежного боку на новій частинці, яка щойно була вставлена. Це не вважається ходом.

Рух своєю ігровою фігурою

Після зміщення частинок лабіринту рухайте свою ігрову фігуру по полю. Ви можете рухати свою фігуру на будь-яку частинку на полі, що безперервно поєднана з квадратом, на якому стоїть ваша фігура, або ви можете припинити рух у будь-який момент. Ви можете рухати свою фігуру до частинки, яка вже зайнята фігурою іншого гравця.

Strona 15

Якщо ви не можете дістатися потрібного зображення в один хід, можна рухати вашу ігрову фігуру на будь-яку відстань, на яку бажаєте, щоб її легше було дістатися при наступному ході. Або ж ви можете залишити свою фігуру там, де вона перебуває.

Одразу як ви дістанетеся частинки із потрібним зображенням, переверніть вашу картку з зображенням, та покладіть її лицьовою стороною вверх, поряд з рештою ваших карток. А тепер погляньте на наступну картку з зображенням. При наступному ході потрібно знайти шлях до цього зображення на гральному полі.

Кінець гри

Гра закінчується, коли один з гравців переверне всі свої картки і поверне свою фігуру у стартове положення.

Цей гравець **переміг** у грі!

Варіант для менших дітей:

Застосовується така сама підготовка та правила, що і в основній грі. Щоб гра була трохи легшою, на початку гри гравці можуть переглянути всі свої картки з зображенням. Гравці можуть обрати для себе, до якого зображення вони хочуть дістатися при наступному ході. Якщо всі згодні, ви можете прийняти рішення не повертати свою фігуру на її стартове положення одразу, як дістанетеся всіх зображень.



Герої, імена та пов'язані фірмові знаки ГАРРІ ПОТТЕР є авторськими правами та товарними знаками.

Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEI. J.K. ROWLING'S WIZARDING WORLD ™ J.K. Rowling and Warner Bros. Entertainment Inc. Publishing Rights © JKR. (s18)

© 2018 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Ltd.
Unit 1, Avonbury Business Park ■ Howes Lane
Bicester, OX26 2UB, GB

www.ravensburger.com