

Autorzy: Pablo Céspedes, Víctor Hugo Cisternas
Ilustracje: Ivana Gahona

LABIRYNTY

LABIRYNTY to seria, która przeniesie cię do świata splątanych ścieżek i tajemnic do odkrycia. W każdej części czekają cię wyprawy 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 różny poziom trudności!**
- **Możesz grać w pojedynkę!**
- **Możesz grać z rodziną lub przyjaciółmi, wspólnie podejmując decyzje!**
- **Do każdej wyprawy możesz wracać!**

Początek drogi

Wejź do tajemniczego świata labiryntów. Czekają na ciebie wyprawy do krain nadmorskich, mrocznych i położonych wysoko w górach. 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**.

Po przejściu wszystkich labiryntów czekają na ciebie jeszcze **cele końcowe**.

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 **czzerwono**, a **cele końcowe** na czarno.

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!**

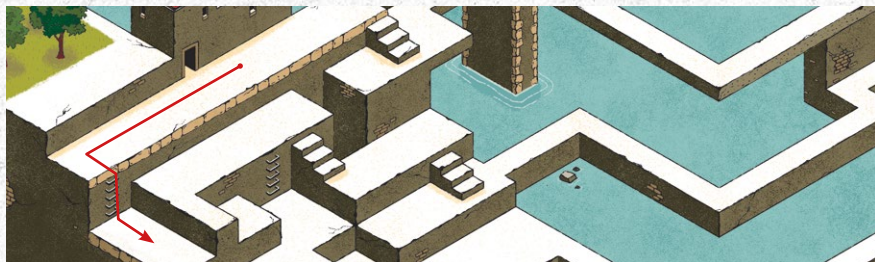


2. Weź **wskaźnik** i przytrzymaj go tak, aby jego koniec dotykał **róży wiatrów** widocznej na mapie.

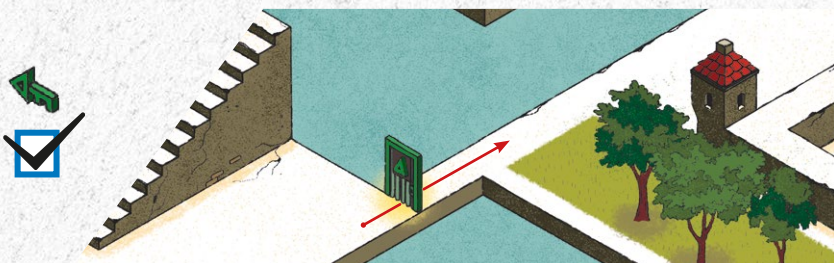


Uwaga! W trakcie gry **wskaźnik nie może być odrywany od mapy!**

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**.



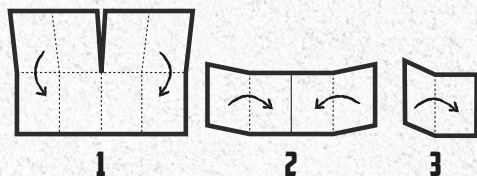
Uwaga! Jest to jedyna sytuacja, kiedy możesz oderwać wskaźnik od mapy!

Portalami można podróżować w obie strony.

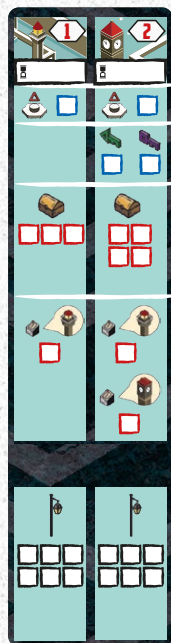


KONIEC GRY

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.

Cele końcowe - realizujesz je po przejściu wszystkich labiryntów (i odnalezieniu zapalarki na mapie nr 7).

Po zrealizowaniu któregoś z celów zaznacz odpowiednie pole



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 masztu ze sztandarem).



Uruchom!

Aby zrealizować taki cel, **musisz dotrzeć do dźwigni** (na przykład uruchamiającej latarnię morską).




Znajdź i przenieś!



Aby zrealizować taki cel, **musisz dotrzeć do pokazanego przedmiotu**, a następnie „przenieść go” we wskazane miejsce (na przykład przenieść monetę do fontanny życzeń).





Po przejściu wszystkich labiryntów pokonujesz je ponownie i wykonujesz **cele końcowe** (na przykład zapalasz 6 lamp).





 Przejdź od róży wiatrów do trójkąta nieskończoności.


 → 


 Znajdź 3 skrzynie.

 × 3


 Uruchom latarnię morską.





 Zapal 6 lamp zapalarką zniechęconą podczas wyprawy nr 7.


 × 6

Sposób składania mapy:

Rozwiązanie: 

 1

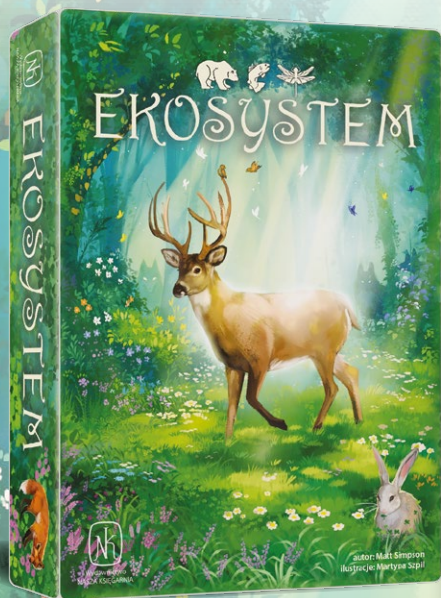
 2

 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 • [f /NaszaKsiegarnia](https://www.facebook.com/NaszaKsiegarnia) • [@nasza_ksiegarnia_gry](https://www.instagram.com/nasza_ksiegarnia_gry)

Uwolnij Ariadnę z rąk Minotaura!

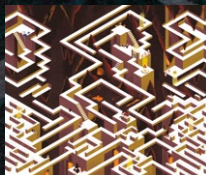
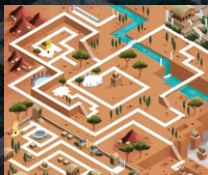


Minotaur trzyma Ariadnę w najgłębszym lochu labiryntu. Jesteś jej jedyną nadzieją!

Aby do niej dotrzeć, musisz pokonać aż **7 labiryntów**.

Po drodze będziesz mieć do wykonania różne zadania (np. zdobycie miecza i zbroi).

Na końcu labiryntu stawisz czoła Minotaurowi!



Poznaj nasze gry planszowe!

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. Apełeczna 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 Sulc



© 2022 Devir