

Bluey Labirintus Junior

Csodásan változó móka 2–4 játékos számára, 4 éves kortól.

Tartalom:

- 1 játéktábla
- 17 négyzet alakú labirintuskártya
- 12 képkártya
- 4 bábu

Bluey, a kék heeler kölyök, húga Bingo, Bandit apu és Chilli anyu rengeteg kalandban vesznek részt! Ezúttal egy labirintusba kerültek két küldetéssel: találkozz új barátokkal, és győzd le az akadályokat, amelyek a kanyargós ösvényeken rejtőznek. Segíts Bluey-nak és családjának! De vigyázz: a labirintus állandóan változik! Csak ügyes mozdulatokkal tudod megtalálni az összes barátot és akadályt.

A játék célja, hogy minél több képkártyát gyűjts össze.

Előkészületek

Az első játék előtt óvatosan válaszd le a labirintuskártyákat és a képkártyákat a perforált lapokról. Helyezd a játéktáblát az asztal közepére, hogy mindenki könnyen elérje.

Keverd meg a labirintuskártyákat képpel lefelé, majd helyezd őket képpel felfelé a játéktábla üres négyzeteire.

Ez egy véletlenszerű labirintust hoz létre. Négy labirintuskártya mindkét oldalán nyomtatott. Az egyik oldalon elágazások találhatók, amelyek megkönnyítik a játékot. A másikon kanyarok. A játék előtt döntsétek el, hogy használtok-e elágazásokat, és mennyit. Minél több elágazást használtok, annál könnyebb a játék.

Szülőknek szóló információ:

Ajánljuk, hogy az első játékban több elágazást használjatok. Gyakorlás után ezeket fokozatosan ki lehet hagyni (megfordítva a kártyákat).

Egy labirintuskártya mindig megmarad. Ezt most helyezd a tábla mellé – később ezzel mozgatod a labirintust. Keverd meg a képkártyákat képpel lefelé, majd tedd őket a tábla mellé, készen a játékra. Ezután válassz egy bábút, és helyezd a vele azonos színű sarokba a tábla sarkában.

Kezdés

A legfiatalabb játékos kezd, a játék az óramutató járásával megegyező irányban halad tovább. Amikor rád kerül a sor, fordítsd fel a legfelső képkártyát.

A kártyán egy barátot vagy akadályt fogsz látni. A cél, hogy a bábuval eljuss ehhez a karakterhez vagy akadályhoz a labirintusban. Ehhez először a labirintust kell eltolnod, majd mozgatnod a bábudat.

A labirintus mozgatása

Told be a megmaradt labirintuskártyát az egyik oldalról a játéktáblába. A nyilak mutatják, hová lehet kártyát betolni. Told be a kártyát, így egy másik kártya kicsúszik a túloldalon. Ez a kártya most kikerül, és később ismét visszatehető.

Ha egy báburol tolnád a kártyát, tedd a bábút az újonnan betolt kártya túloldalára. A bábu mozgatása nem számít lépésnek.

A bábút **minden körben csak a labirintus mozgatása után** lehet elmozdítani – kivéve, ha már azonnal elérhető az akadály vagy karakter a jelenlegi útvonalon, ebben az esetben közvetlenül is odaléphetsz.

A bábu mozgatása

Miután elmozdítottad a labirintust, mozgathatod a bábudat. A bábukat bármely összefüggő úton keresztül mozgathatod, megszakítás nélkül (akár több bábu is lehet ugyanazon a mezőn).

Amint elérted a keresett karaktert vagy akadályt, felveheted a képkártyát, és elhelyezheted magad elé. A köröd ezzel véget ér. A következő játékos következik, aki új képkártyát fordít fel.

Ha nem tudsz eljutni a célhoz

Ha nem tudsz eljutni a keresett helyre, akkor mozgasd a bábudat egy olyan mezőre, ami jó kiindulópont lehet a következő körre. Ne hagyd a bábudat mozdulatlanul – muszáj lépned! Ezután a következő játékos jön. Ez így folytatódik, amíg valaki el nem éri a keresett célt. Ő megkapja a kártyát, és az új képkártyával indul a következő játékos köre.

A játék vége

A játék akkor ér véget, ha egy játékos megszerezte az **utolsó képkártyát**. Ő a nyertes, ha a **legtöbb kártyával rendelkezik**.

Haladóknak – “Labirintus” verzió

Állítsd fel a játékot az alap leírás szerint, de az összes elágazással ellátott kártyát fordítsd meg (mivel ezek ebben a verzióban nem kellenek). Keverd meg a képkártyákat, és oszd szét egyenlően a játékosok között, lefelé fordítva.

Amikor rád kerül a sor, nézd meg titokban a legfelső kártyádat. Ez lesz az a karakter vagy akadály, amit meg kell találnod.

Mozgasd először a labirintust, majd a bábudat. Fontos szabály: **nem térhetsz vissza** az éppen betolt mezőre abban a körben – vagyis nem tolhatsz vissza oda, ahonnan jött. Ha nem tudod elérni a célot, akkor tedd a bábudat egy jó kiindulópontnak tűnő helyre.

Figyelem!

FULLADÁSVESZÉLY!

Apró alkatrészek – 3 év alatti gyermekek számára nem ajánlott!