



MINO & TAURI

Labirintus



Carlo A. Rossi játéka, Marek Blaha illusztrációjával

Játékosok: 2-4

Korosztály: 6 éves kortól

Játékidő: kb. 15 perc

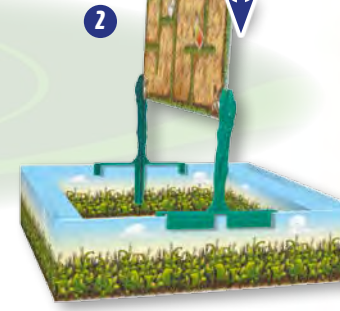
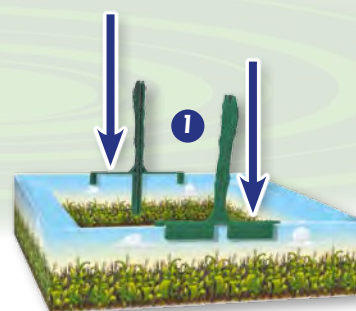
A játék célja

Mino és Tauri két szemtelen űrlény, akik a Kreton bolygóról érkeztek. A legkedvesebb szórakozásuk az, hogy körbe – körbe száguldoznak űrhajójukkal egy kukoricatáblában. Azonban egy vihar következtében az űrhajójuk becsapódott a szomszédos búzamezőbe. A becsapódás közben elvesztettek tizenkét különleges dolgot. Ezeket a dolgokat össze kell gyűjteniük, mielőtt hazaindulnak. Most rajtatok a sor! Segítsetek Minonak és Taurinak megkeresni az elveszett dolgokat.

Vezessétek át a labirintuson a két mágneses figurát, és közben gyűjtsétek össze az elveszett dolgokat. Csak együtt tudjátok végigvezetni a figurákat a labirintuson. A játéktábla felétek levő oldalán folyamatosan követnetek kell a figurák útját, és jeleznetek kell, ha akadályba ütköztek. Amikor az egyik oldalon bezárul az út, a másik oldalon ülő játékos veszi át az irányítást.

Tartalom és előkészületek

Vegyetek ki mindent a játék dobozából. Helyezzétek a doboz alsó részét az asztal közepére, majd rögzítsétek a két **táblatartót** **1** a doboz két szemben lévő falán. A jelölések segítenek abban, hogy a két táblatartót pontosan középre tudjátok illeszteni. Válasszatok egyet a **négy játéktáblából** **2**, és felülről csúsztassátok bele a két táblatartóba.



Keverjétek össze a **négy startkártyát** **3**, majd tegyétek őket arccal lefordítva egy pakliba rendezve a játék doboza mellé. Keverjétek meg a **tizenkét tárgykártyát** **4** is, és tegyétek az asztal közepére a homokórával **5** együtt. A két idegen **Mino és Tauri** **6** legyen készenlétben.

Attól függően, hogy melyik játékvariációt választjátok, a **csapatkártyákat** **7** vagy a **bajnokságkártyákat** **8** használjátok.



Mino és Tauri a labirintusban

Ismerkedjétek meg a két űrlény mozgatásának technikájával. Állítsátok a játéktáblát az asztal közepére úgy, hogy két oldalon egy-egy játékos vagy egy-egy csapat üljön. Helyezzétek fel a játéktáblát „1” jelölésére mind a két oldalon egyszerre a két űrlényt. A mágneses erő összetartja a két figurát.



Az „A” játéktábla előoldala



Az „A” játéktábla hátoldala



Az „A” játéktábla előoldala

Akkor, amikor az egyik űrlényt elcsúsztatjátok, ...

... a másik oldalon a másik vele együtt csúszik. A két űrlény egy-egy játékoshoz (vagy csapathoz) tartozik. Az űrlényeket felváltva mozgatjátok a sajátját oldalaton. Azt tanácsoljuk, hogy engedjétek el az űrlényt az egyik oldalon akkor, amikor a másik oldalon mozgatják a másikat.

Példa: Az egyik játékos a saját oldalán lefelé mozgatja Taurit a labirintusban. A másik oldalon lévő labirintusban vele együtt megy lefelé Mino, aki közben áthalad egy kukoricafalon.



Az „A” játéktábla előoldala

A labirintus

A játéktábla mindkét oldalán egy nagy labirintus van. Az űrlények csak egyenes vonalban tudnak közlekedni a labirintusban. A kukoricafal olyan akadályt jelent, amin nem mehet át egyik űrlény sem.

Közösen éritek el a célt!

Minden játéktáblán tizenkét különböző dolog van, amikből hat az egyik- és hat pedig a másik oldalon található. Egyes dolgokat Mino tud elérni, másokat pedig Tauri. A különböző dolgokat tetszés szerinti sorrendben gyűjthetitek össze. Bárki bármikor mozgathatja az űrlényt a saját oldalán, de nagyon fontos, hogy közben végig kommunikáljatok. Tehát beszéljétek folyamatosan egymással a lépésekről, és akkor együtt elérhetitek a célt.

Döntsétek el, hogy melyik játékváriációval játszottok. Kooperatívan akartok játszani, és megpróbáltok együtt minél több dolgot összeszedni vagy mindenki egyedül indul útra a labirintus bajnokságban?

A következőkben megtaláljátok mindkét játékváriáció szabályait.

A labirintusban található dolgok



Féreglyuk detektor

A féreglyuk érzékelővel a Kreton bolygó lakói igazán gyorsan utazhatnak a világűrben. Ennek az eszköznek a segítségével a pilóták lerövidíthetik az utat a térben.



Shake király

Minden Kreton bolygóról felszálló űrhajón lennie kell egy Elvis figurának.



Útikalauz

Az útikalauz valóban tartalmazza az összes választ, az űrutazás során felmerült kérdésekre. Bemutatja a galaxisokat, és javaslatokat tesz az űrhajón előforduló kisebb meghibásodások javítására.



Kéztörő

Egy legenda szerint nem történhet semmi, ha tudjuk, hogy hol van a kéztörőnk!

Kooperatív játék 2-4 játékos részére

Ebben a játékvariációban együtt kell működnötök. Három kör áll a rendelkezésetekre, hogy minél több dolgot összeszedjete a labirintusban. Minél gyorsabbak vagytok, Mino és Tauri annál gyorsabban tud hazarepülni.

Mindenki részt vesz a játékban!

Foglaljatok helyet **egyenlő számban** a játéktábla két oldalán. Három játékos esetén az egyik oldalra kettő, a másik oldalra pedig egy játékos üljön.

A csapatkártyák

Ha ketten ültök a játéktábla egyik oldalán (három vagy négy játékos esetén), akkor tegyetek magatok közé egy csapatkártyát, és egyeztetek meg abban, hogy melyik szín kire érvényes.

Minden tárgykártyán két színt láttok. Ez a **két szín** határozza meg a két „aktív” játékos színét, addig, amíg ez a tárgykártya felfordítva fekszik. Csak a két aktív játékos beszélhet egymással az űrlények mozgatójáról.

Például: A kéztörlőt a kék és a zöld játékosnak kell elérnie.

Megjegyzés: Ha egyedül ülsz a játéktábla egyik oldalán (két vagy három játékos esetén), akkor nem kell csapatkártyát használnod. Minden tárgy elérésében részt kell vened.

Induljatok útra a labirintusban!

Összesen három fordulók játszotok. Minden forduló a következőképpen zajlik:

- 1 Fordítsatok fel egy **startkártyát**, és helyezétek el az űrlényeket a játékfelület megadott sarkában (1,2,3 vagy 4).
- 2 Fordítsatok fel a legfelső **tárgykártyát**, majd indítsátok el a **homokórát**. Kezdődhet a keresgélés!
- 3 A két aktív játékos mozgatja Minot és Taurit a labirintusokban. Akkor, amikor elérnek egy tárgyat, lefordítják annak a tárgynak a kártyáját, és gyorsan felfordítják a következőt. Ha az új tárgykártyán más színeket láttok, akkor a színeknek megfelelően cseréljétek fel az aktív játékosok szerepét.

Figyelem: Ha a nagy kapkodásban leesik valamelyik űrlény a játékfelületről, akkor fel kell fordítanotok egy új startkártyát, és a két űrlényt a startkártyán megadott helyre kell helyeznetek. Onnan kiindulva folytathatjátok a játékot.

Egy fordulónak akkor van vége, amikor ...

- lepereg a homokórában a homok (3 perc) *vagy*
- elértétek mind a 12 dolgot *vagy*
- negyedszer is leestek az űrlények és már nincsen több startkártyátok.

Jegyezzétek fel egy papírra azt, hogy hány dolgot értetek el, majd készítsétek elő a következő fordulót. Keverjétek meg a tárgy- és a startkártyákat, majd alakítsatok ki belőlük egy-egy lefordított paklit. Az új forduló megkezdése előtt elfordíthatjátok az éppen használt játéktáblát, de választhattok egy másik játéktáblát is.

Tipp: Három játékos esetén minden forduló előtt cseréljétek helyet azért, hogy minden fordulóban legyen olyan játékos, aki egyedül játszik.

A játék véget ér ...

... a harmadik forduló után. Adjátok össze a három forduló során megszerzett pontjaitokat, amik Mino és Tauri számára a következőket jelentheti:

0–9 P.	Ez nem volt valami nagy teljesítmény. Próbáljátok meg újra!
10–18 P.	Egész jó volt, de Mino és Tauri így még nem tudnak hazaindulni.
19–24 P.	O.K. szükség esetén Mino és Tauri megkezdheti a hazafelé vezető utat a Kreationra.
25–30 P.	Nagyon jó! Nyugodtan útnak indíthatjátok a két űrlényt!
31–36 P.	Nagyszerű! Jó utat hazafelé!



Válasszátok ki ti magatok a nehézségi szintet!

A játéktáblák sarkain „A-tól” (könnyű) „D-ig” (nehéz) jelöléseket találtok. Kezdjétek a játékot a könnyű játékfelülettel, majd fokozatosan haladjatok a nehéz felé.



Kávés kanna

Mint minden rendes űrlény, Mino és Tauri is egy jó erős kávéval kezd a napot. A kretoni kávés-kanna azonban napenergiával működik.



Időgép

Az időgép segítségével Mino és Tauri bárholnan hazajuthatnak, és az űrutazásuk megkezdése előtti időben fognak megérkezni.



Glitti

Mino és Tauri házi kedvence, aki sokszor elkíséri őket a nagy utazásokra. Az igaz, hogy Glitti nem kap el egyetlen űrcápat sem, de mindig szívesen játszik.



Kábító fegyver

Mino és Tauri a biztonság kedvéért mindig hord magánál egy kábító fegyvert. Például ha a Földön egy tehén közeledik feljükk, akkor tudják, hogy mivel védjék meg magukat a nagy veszedelemtől.

Labirintus bajnokság 3+4 játékos részére

Ebben a játékvariációban több fordulón keresztül játszotok, míg kiderül az, hogy ki tájékozódik a legjobban a labirintusban. **Ketten játszótok** váltva mindig másik partnerrel, a játék tábla két oldalán. Az nyer, aki több dolgot ér el, mint az aktuális partnere.

Megjegyzés: A tárgykártyáknak és a színeknek nincsen jelentőségük a bajnokságban, hiszen mindig a tábla egyik oldalán, egyedül vagytok aktívak.

Három játékos esetén

Válasszatok ki **két játéktáblát**. A játéktábla két oldalán helyezkedtek majd el, felváltva a lehetséges összes kombinációban. Jobb, ha erről készítetek egy kisebb táblázatot:

	1. játékos + 2. játékos	1. játékos + 3. játékos	2. játékos + 3. játékos
1. játéktábla			
2. játéktábla			
Összesen			

Minden fordulóban mindig két játékos játszik egyszerre. Egyik a játéktábla egyik oldalán, a másik játékos pedig a játéktábla másik oldalán.

Négy játékos esetén

Válasszatok ki **három játéktáblát**. Mindenki vegyen magához egy **bajnokságkártyát** a színében. Ezek a kártyák határozzák meg azt, hogy ki, kivel, a játéktábla melyik oldalán játszik. Jobb, ha erről készítetek egy kisebb táblázatot, majd foglaljatok helyet a táblázat szerint a játéktábla jobb és bal oldalán.

1. játéktábla	piros és zöld	sárga és kék
2. játéktábla	kék és zöld	piros és sárga
3. játéktábla	sárga és zöld	piros és kék

Minden fordulóban mindig két játékos játszik egyszerre. Egyik a játéktábla egyik oldalán, a másik játékos pedig a játéktábla másik oldalán.

A játék menete minden fordulóban ...

... megegyezik a kooperatívjáték szabályaival. Találjatok minél több tárgyat, mialatt leperog a homokórában a homok. Minden forduló végén jegyezzétek fel a játékosok neveihez a megtalált dolgok darabszámát.

Megjegyzés: Ha újra szeretnétek használni ugyanazt a játéktáblát, akkor forgassátok el. Így a következő játékosoknak nem lesz meg az az előnyük, hogy már ismerik a labirintusban vezető utat.

A játék véget ér ...

... a hatodik forduló után. Minden játékos adja össze a fordulók során megszerzett pontjait. Az tájékozódik a legügyesebben a labirintusban, aki a legtöbb pontot gyűjtötte. Ő lesz a játék nyertese. Egyezőség esetén a játéknak több nyertese van.

Nagy köszönet illeti a játék tervezőt Carlo A. Rossi és Alfredo Berni, a játék megvalósításában nyújtott segítségért.



Alsónadrág

A speciális alsónadrág igen fontos az űrlényeknek azért, mert melegen tartja őket a hideg világűrben, de azért is fontos, mert kényelmes és divatos.



Családi fotó

A kretoniak számára nagyon fontos a család. Mino és Tauri is mindig viszi magával a hosszú űrutazásra egy fényképet a családjáról.



Sugárhajtómű

Minden űrhajón lennie kell egy sugárhajtóműnek, a megfelelő sebesség eléréséhez. A kretoni űrhajók környezetbarát üzemanyagot használnak és hangtalanul siklanak az űrben.



Űrhajó ajtó

A kretoni űrhajók ajtóit nem csak automatikusak, hanem intelligensek is. El tudják dönteni azt, hogy valaki tényleg át akar-e menni rajtuk vagy sem.



AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
Waldstraße 23-D5 · D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de
E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

A játékhoz jó szórakozást és kellemes időtöltést kíván a Piatnik Budapest Kft!

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100.
e-mail: piatnik@piatnik.hu www.piatnikbp.hu
https://www.facebook.com/PiatnikBudapest

