

A JÁTÉK VÉGE

A játék azzal a fordulóval véget ér, amikor valamelyik játékos elérte vagy meghaladta a 25 pontot. A legmagasabb pontszámot elért játékos a játék nyertese. Döntetlen esetén több győztes van!

JÁTÉKVARIÁCIÓK

KEZDŐ (8+)

A játékot az alapjáték szabályai szerint kell játszani a következő kivételekkel: A csőlapkával le szabad fedni a táblán lévő akadályokat. Az elsőként végző játékos 1 pontot kap, a többiek nem jutnak ponthoz. A játékot az a játékos nyeri meg, aki elsőként megszerez 5 pontot.

ÉPÍTŐMESTER (10+)

Úgy, ahogy az alapjátékban a csőlapkák ebben a variációban sem fedhetnek le akadályokat. A vezeték építéséhez mind a 7 csőlapkát fel kell használni. A pontozás megegyezik a Kezdő variáció pontozásával. A játékot 5 pont elérésével lehet megnyerni.

SOLO (8+)

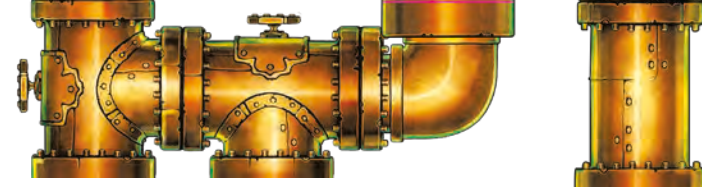
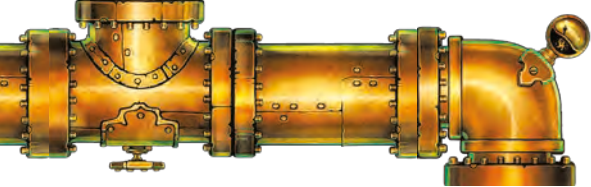
A Tubyrinth egyedül is játszható: építs vezetéket (bármelyik játékvariáció szabályai szerint) és mérd az időt! Próbálg egyre kevesebb idő alatt eljutni a megoldásig! Vagy ne is törődj az idővel, csak szórakozz! Próbáld megoldani mind a 82 feladványt 5, 6 és 7 lapka felhasználásával. Ha így teszel, 246 megoldást kell találnod – micsoda fejtörő!



©2017 All rights reserved.
Game published by Lifestyle Boardgames Ltd.
Russia, Moscow, 121087, Beregovoy proezd 7-1.
Tel. +7 495 510 0539, mail@lifestyleltd.ru.
WWW.LIFESTYLE-BOARDGAMES.COM

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100.
e-mail: piatnik@piatnik.hu
www.piatnik.hu





TARTALOM



1 pontjelző tábla és 6 jelölő

1 homokóra (30 másodperces)

42 csőlapka (6 szett a 7 féle csőlapkából)

41 kétoldalas tubirintus tábla



AZ ELSŐ JÁTÉK ELŐTT

A csőlapkákat és a jelölőket ki kell nyomkodni a kartonkeretből.

A JÁTÉK CÉLJA

Legyél az első aki kiépíti a csővezetékét a tubirintusban, és érij el 25 pontot vagy akár többet.

ELŐKÉSZÍTÉS

Minden játékos vegyen magához egy tubirintus táblát, egy szett (7 darab) csőlapkát és a jelölőt egy adott színben. A maradék táblákat, csőlapkákat és pontjelzőket tegyék vissza a dobozba. Helyezzék a pontjelző táblát az asztal közepére. A játékosok pontjelölői kerüljenek a nyilakkal jelölt kezdőmezőre.

ALAPJÁTÉK (10+)

A JÁTÉK MENETE

Egy megbeszélrt jelre a játékosok egyszerre kezdik meg az építést. Feladatuk a tubirintus lapon található kezdő és végpont összekötése.

A feladatot 5, 6 vagy 7 csőlapka felhasználásával kell megoldani (minél többet annál jobb!).

A csőlapkák nem fedhetnek be sem részben, sem egészben semmilyen akadályt, azokat csak üres helyekre szabad letenni. Zsákutcák és nyitott végek lehetnek ugyan a vezetékrendszerben, de ha azok sütségtelenek a kezdő és végpont összekötéséhez, akkor le kell venni őket a tábláról és fel nem használt elemként kell számba venni őket.

Az a játékos, aki elsőként fejezi be a vezetékének építését, az azt kiáltja „Kész a vezeték!” és megfordítja (elindítja) a homokórát. Innen kezdve a többi játékosnak 30 másodperce van befejezni a vezetékét. Aki sikerrel jár, az hangosan azt kiáltja, hogy „Második vagyok!”, „Harmadik vagyok!” és így tovább. Amikor a homokóra lejár a játékosok azonnal abbahagyják a vezeték építését. Ezután mindenki leellenőrzi, hogy helyesen építette-e meg a vezetékét: össze kell kötnie a kezdő és a végpontot, szabályosan illeszkedő lapkákkal úgy, hogy a lapkák nem fedhetnek semmiféle akadályt a táblán.

* Ez csak egy mintatábla, nem valós megoldást tartalmaz.



PONTOZÁS

- Az elsőnek elkészült játékos annyi pontot kap jutalmul, ahány csőlapkát felhasznált a csővezeték megépítéséhez.
- A másodiknak elkészült játékos jutalma egyel kevesebb pont, mint ahány csőlapkát felhasznált a csővezeték megépítéséhez. A harmadiknak elkészült játékos jutalma kettővel kevesebb pont, mint ahány csőlapkát felhasznált és így tovább... Fontos! Az a játékos aki befejezte a vezetékét soha nem kaphat kevesebb pontot annál, aki nem fejezte be. Ha a pontszámítás ezt eredményezné, akkor a vezetékét befejező játékos is annyi pontot kap, mint amennyit a vezetékét nem befejező játékos.
- Azok a játékosok, akik nem fejezték be a csővezetéküket annyi pontot kapnak, ahány csőlapkát az elsőnek végzett játékos NEM használt fel a készletéből.

Ha egy játékos vezetéke hibás, akkor egy pontot elveszít. Az elért pontokat a pontjelző táblán kell jelölni.

Példa:

Sándor fejezte be elsőként a vezeték építését, hat csőlapkát felhasználva. Ezért 6 pontot kap. Mária lett másodiknak kész, szintén hat csőlapkával. Így ő 6-1, azaz 5 pontot kap. Andrea és Péter nem fejezték be az építést, ezért (Sándor nem használt csőlapkája után) 1-1 pontot kapnak. A játékosok lelépik pontjaikat a pontjelző táblán.

ÚJ FORDULÓ

Az értékelés után a csőlapkák lekerülnek a tubirintus táblákról. A játékosok megfordítják a táblákat, vagy ha már használták azt a felét is, akkor továbbadják a bal oldali szomszédjuknak. Ha a játékosok már minden játékban lévő tubirintus tábla mindkét oldalát használták, akkor újakat vesznek ki a dobozból. A fenti szabályok szerint elkezdődhet az újabb forduló.

