

# LABYRINTH – IL GIOCO DI CARTE

Da Ravensburger Spieleverlag

Un gioco di carte per 2-6 giocatori a partire da 7 anni

Tradotto da Cervez sulla base della traduzione inglese di Magma

Le prime tre foto sono di NateStraight

## CONTENUTO:

50 carte labirinto

1 regolamento

Il gioco consiste nel disporre le carte per formare un labirinto che cambia continuamente. Lo scopo del gioco è creare abilmente il labirinto in modo che due tesori uguali siano collegati tra loro dal labirinto. I tesori possono essere raccolti e colui il quale ha più punti alla fine del gioco vince.

**PREPARAZIONE:** Mescolare bene le carte del labirinto. Distribuire due carte a ogni giocatore e collocare quattro carte in modo da formare un labirinto quadrato collegato in qualsiasi maniera. Collocare il mazzo delle restanti carte a faccia in giù sul tavolo. Il giocatore più giovane inizia

**1. Giocare una carta:** il giocatore deve aggiungere una delle sue carte al labirinto in modo da formare almeno una connessione valida:



Nell'esempio sopra la connessione a sinistra NON è una connessione valida e non può essere giocata. La carta sulla destra forma una connessione valida ed è un piazzamento accettato.

Collegare i tesori: Cerca di piazzare la tua carta in modo da creare un percorso continuo da uno dei due tesori sulla tua carta al corrispondente tesoro in un punto qualunque del labirinto.

Il giocatore che fa questo piazzamento **può** prendere la carta con la corona in basso a sinistra:



Il giocatore che fa questo piazzamento **non può** prendere la carta con la corona in alto a sinistra perché le restanti carte non sarebbero più collegate tra loro:

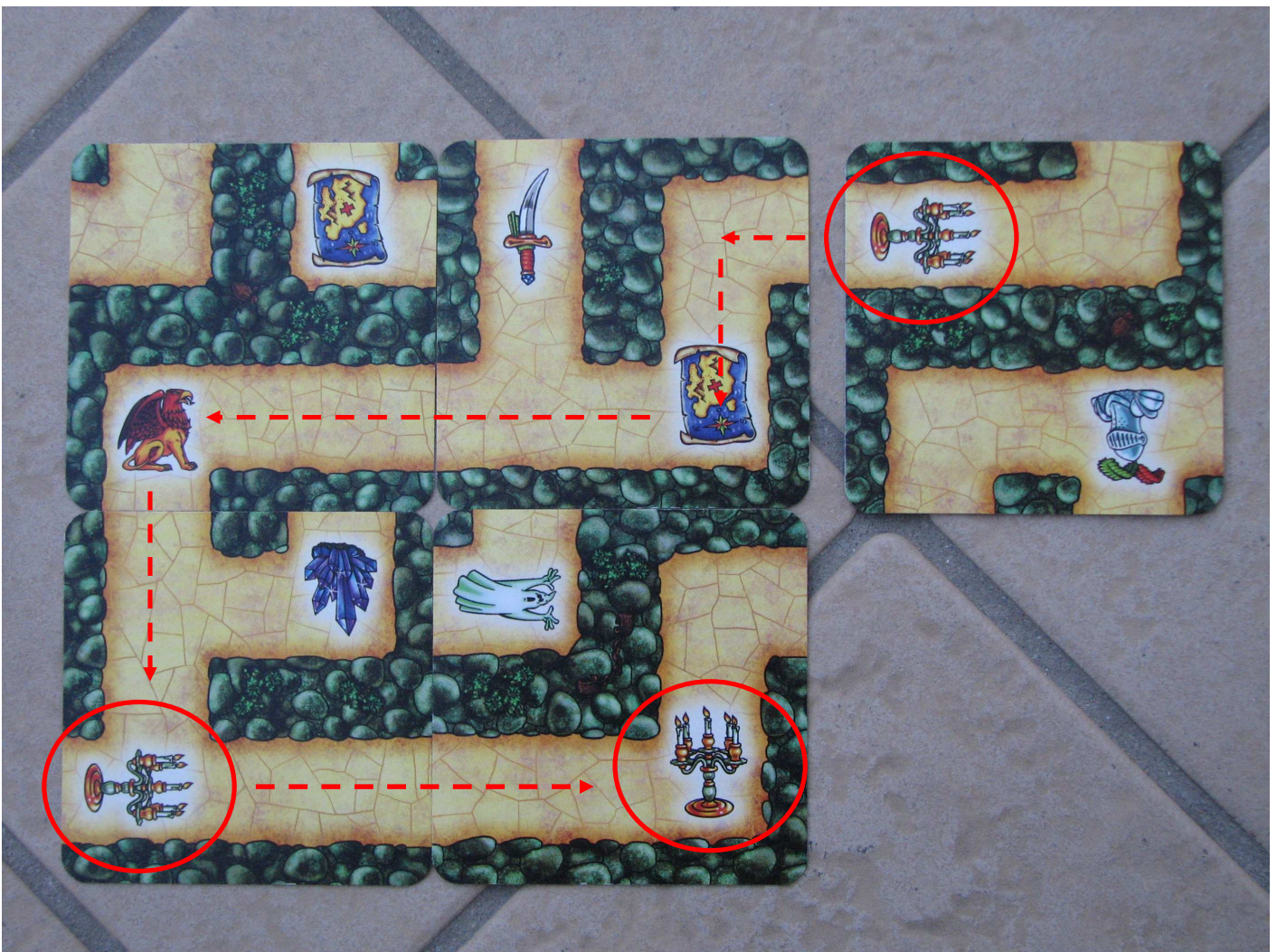


Nell'esempio sopra si può vedere come il piazzamento della carta con la corona crea un sentiero continuo fino alla corrispondente corona già nel labirinto. Non ha importanza quanto lungo sia il percorso o se ci sono altri tesori lungo il cammino. Se non riesci al collegare nessun tesoro a

quelli nella carta che hai giocato la mano passa al giocatore alla sinistra. Se invece riesci a collegare due tesori puoi:

**2. Prendere un tesoro!** Traccia col dito un percorso continuo in modo che gli altri giocatori possano vedere la connessione che intendi considerare. Se il percorso è valido puoi prendere la carta col tesoro corrispondente (quella già presente nel labirinto non quella appena giocata) e piazzarla di fronte a te in una pila che rappresenta il tuo punteggio. Ogni carta vale un punto. Tuttavia puoi prendere questa carta solo se le carte rimaste a formare il labirinto rimangono collegate tra loro almeno per un lato. Non sono consentiti collegamenti diagonali (vedi esempio sotto). In entrambi i casi la carta giocata resta a far parte del labirinto.

Prendere parecchi tesori.: in alcuni casi può succedere che piazzando una carta più tesori uguali risultino collegati tra loro. In questo caso puoi prendere tutte le carte che contengono un tesoro corrispondente a quelli nella carta giocata fin tanto che le carte restanti sono connesse tra loro come descritto sopra. La carta che hai giocato resta sul tavolo come parte del labirinto.



**3. Alla fine del tuo turno,** pesca una nuova carta dal mazzo in modo da avere sempre due carte in mano. La mano passa quindi al giocatore alla tua sinistra.

Il gioco finisce quando finiscono le carte dal mazzo e tutti i giocatori hanno giocato le carte che hanno in mano. Il giocatore che ha collezionato più carte è il vincitore.