



REEGLISTIK

Karak LABYRINTH

Ei soovi
reegleid õppida?
Õpi mängu
mängima meie
videojuhendist!



KURIKUULUS KARAKI LOSS ... Sa tunned selle all paiknevat labürinti nagu oma viit sõrme. Igat koridori, igat lõksu, igat aaret. Kuid täna on midagi muutunud. Maa väriseb, seinad lagunevad, ja kui sa ei taha, et sind maetaks siia koos iidsete koletistega, pead kiiresti liikuma. Haara kõik, mida saad, ja leia tee väljapääsuni, enne kui hilja!

NB! Kui mängid „Karaki labürinti“ esimest korda või kui soovid seda õpetada uutele mängijatele, kasuta „Ava ja mängi“ reegli-raamatut ja järgi sealseid juhiseid.



MÄNGUOSAD

- 1 4 labürindilehte
- 2 8 kiirusežetooni *
- 3 49 eesmärgikaarti (1 õpetus; 8 lihtsat; 18 keskmist; 22 rasket)
- 4 56 minimängu plaati (4+4 tüüpi ja raskuse kohta)
- 5 4 markerit kustutuskummiga
- 6 30-sekundiline liivakell
- 7 4 viitekaarti

3



4



6



7



KUIDAS KOMPONENTE ÕIGESTI PUHASTADA

Karaki labürindis kasutatakse kuivalt kustutatavaid markereid, et joonistada oma lehtedele teekonda ja lahendada minimänge. Soovitame tungivalt puhastada kõik komponendid kustutuskummiga kohe pärast mängu lõppu ja punktide kokkulugemist. Sellegipoolest võib markeri tint aja jooksul nähtavaks muutuda, paljastades minimängude lahendusi. Seetõttu soovitame aeg-ajalt neid põhjalikult puhastada tehnilise piirituse või spetsiaalse tahvlipuhastusspreiga.

* Miks 8?

Kui teil on kaks „Karaki labürinti“ komplekti, saate mängida kõik koos ja žetoonid 5–8 tulevad kasuks.

MÄNGU MÕTE JA EESMÄRK

„Karak labürint“ on reaajas toimuv joonistamis- ja ülesannete lahendamise mäng, milles mängijad peavad korraga leidma tee läbi labürindi, mis teenib neile tõmmatud eesmärgikaardi järgi kõige rohkem võidupunkte.

SEADISTAMINE

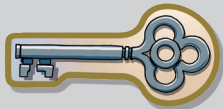
Enne esimest mängu eemaldage ettevaatlikult plaadid ja žetoonid stantslehtedest.

Minimängu plaadid

Lihtsad minimängud:



Ülesande pool



Pildi pool



Rasked minimängud:



1. Iga mängija võtab ühe labürindilehe ja ühe markeri. Leppige kokku, kas soovite kasutada labürindilehe A- või B-poolt, ja asetage see enda ette.



A



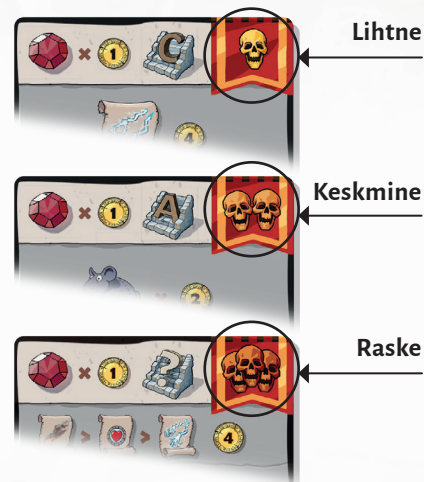
B

Märkus. B-poolel on rohkem ruute ning selle abil on võimalik rohkem punkte koguda, kuid ajasurve all on selle kallal keerulisem töötada. Algajatele soovitame alustada A-poolt.

2. Iga mängija võtab terve komplekti minimängu plaate (üks igast: Mõõk, Vibu, Võti, Aare, Minotauros, Ämblik, Troll) ja asetab selle oma labürindilehe kõrvale, pildiga pool peal.

MÄRKUS. Mängus on iga minimängu kohta kaks raskusastet. Lihtne on heledal taustal ja raske tumedal taustal, hall täpp pildiga poolel. Soovitame kõigil mängijatel kasutada sama raskusastmega plaate, kuid kui mängid laste või algajatega, võid lasta kogenumatel mängijatel kasutada raskeid plaate, samal ajal kui lapsed ja algajad kasutavad lihtsaid plaate, et raskusastet tasakaalustada.

3. Aseta liivakell laua keskele ja selle peale kiireima mängija žetoon (märgistatud numbriga 1). Aseta teised kiiruse žetoonid (märgistatud numbriga 2, 3 ja 4) liivakella kõrvale.
4. Vali, millise eesmärgikaardi raskusastmega soovid mängida. Kokku on kolm pakki (lihtne, keskmine ja raske), mida tähistab kaartide tagaküljel olev pealuude arv (üks, kaks või kolm):



Vali üks pakkidest, tõmba juhuslikult üks kaart ning asetage see lauale liivakella kõrvale, esikülge allpool, nii et kõik mängijad näevad seda hästi.

MÄRKUS. Kui soovid valida eesmärgikaarti juhuslikult, teadmata selle raskusastet, sega lihtsalt kõik kolm kaardipakki kokku ja tõmba kaart selle paki põhjast.

5. Kui kõik on valmis, keera eesmärgikaart õigetpidi ja hakake mängima!

MÄNGU KÄIK

Kõik mängijad mängivad samaaegselt oma labürindilehel. Selleks et mängu lõpus punkte saada, peab mängija looma toimiva tee sisenemispunkti ja mõne võimaliku väljumispunkti vahel. Mängija peab alustama oma tee joonistamist trepil (A, B või C), nagu on määratud eesmärgikaardil. Kui tähte pole määratud, võib mängija hakata joonistama ükskõik millisel, aga hiljem seda muuta ei saa.

Trepp



Joonistamise reeglid

Kui joon (tee), mille mängija tõmbab, jookseb läbi ruudu, loetakse see ruut „külastatuks“. Mängijad ei saa kunagi sama ruutu kaks korda külastada, mis tähendab seda, et oma teed ei ole võimalik ületada. Mängu lõpus teenivad mängijad punkte vastavalt eesmärgikaardil olevatele külastatud sümbolitele.



Sein

Mängijatel ei ole lubatud läbi seinte minna, aga nad saavad minna läbi ruudu, isegi kui see ei vasta nende eeltingimustele (vt edaspidi). Ruutudesse saab minna ainult vertikaalselt või horisontaalselt, mitte kunagi diagonaalselt.

Mängijad võivad kustutada oma tee, kuid ainult viimase külastatud sümbolini oma lehel, mitte kaugemale.

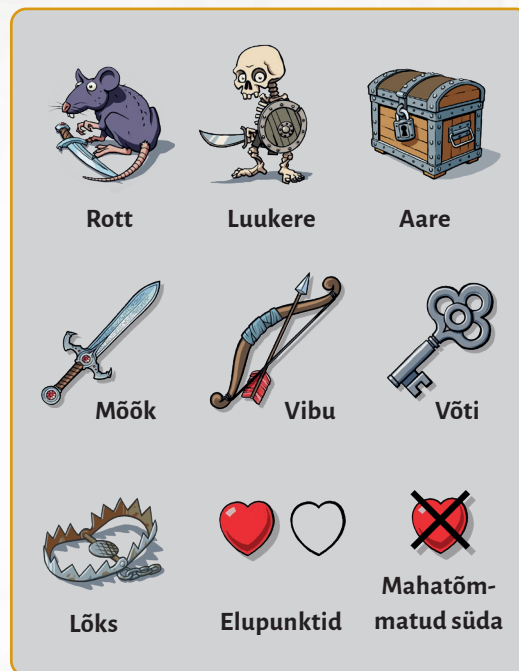
Kui mängija saab ruudu külastamisel eseme või alistab koletise, teeb ta oma labürindilehel ringi ümber vastava sümboli.

TÄHTIS. Mõnikord harva võib juhtuda, et mängija ei saa oma tee joonistamist jätkata, kuna kõik sobivad naaberruudud on juba külastatud ning isegi viimati külastatud sümboli juurde naasmine ei aita olukorrast

välja. Sellisel juhul langeb mängija mängust välja ega teeni selles mängust ühtegi punkti.

Eeltingimused

Mängijad saavad külastatud sümbolite eest punkte, nii nagu määratud nende eesmärgikaardil. Mõnel sümbolil on siiski lisatingimused, mille peab täitma, et need läheksid mängu lõpus punktide kogusumma arvestusse.



Täpsemalt puudutab see rott , luukeret  ja aaret . Et nende eest punkte saada (kui need on eesmärgikaardil näidatud) peab mängija kõigepealt leidma vastavad esemed, külastades sobivat ruutu; mõök  roti puhul, vibu  luukere puhul ja vöti  aarde puhul.

PEA MEELES: sa saad liikuda läbi nende ruutude ilma eeltingimusi täitmata, kuid sa ei saa sel ajal vastavat auhinda (ega väldi karistust).

Elupunktid

Igal mängijal on oma labürindilehel 3 südant  (elupunkti). Iga kord, kui mängija tõmbab oma joone läbi lõksu , läbi roti ilma mõõgata ja läbi luukere ilma vibuta, kaotab ta 1 elupunkti ja peab maha tõmbama 1 südame.

TÄHTIS. Kui mängija on kõik kolm südant maha tõmmanud, on ta mängust väljas ega saa selles mängust punkte.

Märk  näitab vajadust süda maha tõmmata. Lisaks eespool mainitud tavalistele mõjudele võivad ka teised mõjud põhjustada  – seda näitab eesmärgikaart.

Minimängud

Mõnest labürindilehe sümbolist kasu saamiseks peavad mängijad kohe pärast vastava ruudu külastamist lahendama seotud minimängu. Mängus on 7 minimängu; 4 eset: Mõök (1), Vibu (2), Vöti (3) ja Aare (4); ja 3 bossi: Minotauros (5), Ämblik (6) ja Troll (7). Kõiki minimänge on üksikasjalikumalt kirjeldatud selle reegliraamatu mõistetes ja „Ava ja mängi“ reegliraamatus.



Minimäng tuleb lahendada kohe pärast vastava ruudu külastamist – seda ei saa lahendada hiljem ning mängija ei tohi edasi liikuda enne, kui ta lahendab minimängu või otsustab seda mitte lahendada. Kohe pärast minimängu lahendamist tõmbab mängija vastavale esemele (või bossile) oma labürindilehel ringi ümber ja esemete puhul jätkab mängu, tõmmates oma joont edasi.

Väljapääsud

Selleks et teenida punkte, peab mängija jõudma oma joonega ühe väljapääsu juurde. Lihtsatal ja keskmistel eesmärgikaartidel on kolm väljapääsu, mida esindab üks bossidest (Minotauros, Ämblik või Troll). Bossi ruudu kaudu väljumiseks peab mängija esmalt lahendama vastava minimängu.



Minotauros



Ämblik



Troll

Mängijad saavad väljuda mis tahes väljumispunktist, kuid tavaliselt on eesmärgikaardil määratud üks eelistatud väljapääs. Kui mängijal õnnestub selle ruudu kaudu väljuda, annab see lisapunkte.

Mõne eesmärgikaardiga mängides võivad mängijad lisaks bosside ruutudele väljuda ka läbi trepi. See on eesmärgikaardil alati näidatud.

MÄNGU LÕPP JA PUNKTID

Kui esimene mängija on labürindist edukalt väljunud, võtab ta kiireima mängija žetooni ja keerab liivakella ümber.

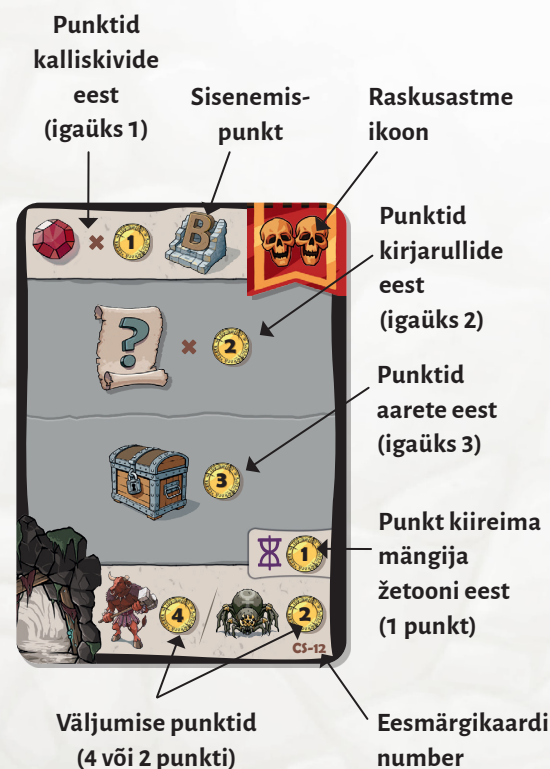


Selleks et teenida punkte, peavad teised mängijad oma labürindist edukalt väljuma enne, kui aeg otsa saab. Kui mängija väljub koopast, võtab ta järgmise väikseima numbriga saadaoleva kiirusežetooni.

Mängija, kellel on kiireima mängija žetoon, annab teada, kui aeg otsa saab. Kõik peavad kohe joonistamise lõpetama ja markerid maha panema.

MÄRKUS. Kiireima mängija žetoon annab mängijale tavaliselt 1 punkti. Seda näidatakse alati eesmärgikaardil.

Seejärel loetakse punktid kokku.



TÄHTIS. Punkte saavad koguda ainult need mängijad, kes ei ole maha tõmmanud kõiki oma südameid ja kellel õnnestus labürindist väljuda (jõudsid väljumispunkti ja lahendasid sobiva minimängu).

Samuti peaksid mängijad nüüd kontrollima, kas nad tegid vigu labürindi läbimisel või minimängude lahendamisel. Kui nad vigu tegid, ei teeni nad selles mängus punkte.

Vaata eesmärgikaart ülevalt alla üle ja anna iga rea eest punkte. Punktiarvestuse tingimused leiad selle reegliraamatu terminiloendist.

Võidab mängija, kellel on kõige rohkem punkte. Viigi korral võidab mängija, kellel on vähem ~~X~~. Kui jääb ikka viik, võidab mängija, kellel on väikseima numbriga kiirusežetoon.

RASKED EESMÄRGIKAARDID

Raskete eesmärgikaartidega mängimine võib tuua mängu uusi elemente. Mõned kaardid võivad anda punkte kindla eseme saamise eest (lahendades vastava minimängu) isegi koletist alistamata. Või nõuda kindla eseme saamist (lahendades vastava minimängu), et oleks võimalik saada punkte vastava bossi eest.

Pane tähele, et mõned rasked eesmärgikaardid annavad kalliskivide või kiireima mängija žetooni eest rohkem punkte. Kuid mõned võivad anda miinuspunkte kalliskivide või kirjarullide korjamise eest. Mõned tasustavad  ruudu külastamise eest, kuid mängijad peavad siiski selle käigus  maha tõmbama.

Kindla trepi sümboliga ruudu külastamine võib anda lisa- või miinuspunkte (algustreppi punktiarvestuses ei arvestata). Kaart võib määrata kindla trepi võimalikuks väljapääsuks ning anda selle kasutamise eest lisa- või miinuspunkte (endiselt võid tavapäraselt väljuda ka bossi ruudu kaudu).

IKOONIDE JA MINIMÄNGUDE MÕISTED

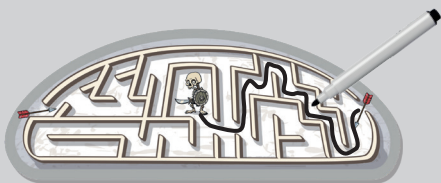
? Selle sümboli leiad mõnelt eesmärgikaardilt, kirjarullilt või trepilt. See tähendab, et võid külastada mis tahes kirjarulliga ruutu (et punkte teenida), või et saad siseneda labürinti mis tahes trepi kaudu. Üldiselt tähistab „Karak labürindis“ märk ? enda valikut.

Boss – vaenlane, kes valvab väljapääsu. Mängus on kolm bossi – Minotauros, Ämblik ja Troll. Mängijad peavad bossi alistama, lahendades vastava minimängu, et väljuda labürindist ja teenida punkte.



Vibu – luukere alistamiseks vajalik ese. Kui mängija saab vibu, tõmbab ta labürindilehel sellele ringi ümber.

Vibu minimäng – vibu saamiseks peab mängija sobivat ruutu külastades lahendama vibu minimängu. Selle lahendamiseks peab mängija tõmbama joone läbi labürindi luukere ja ühe noole vahel.



Väljapääs – mängijad peavad jõudma õigeaegselt mõnele väljapääsuruudule, et teenida punkte. Lihtsa ja keskmise raskusastmega eesmärgikaardi korral loevad väljapääsuna ainult Minotaurose, Ämbliku ja Trolli ruudud. Mõned eesmärgikaardid määravad väljapääsudeks ka trepid. Mängijad võivad väljuda ükskõik milliste nende ruutude kaudu, aga eesmärgikaart määrab tavaliselt ühe või mitu kaarti, mille kaudu väljumine annab punkte.



Kiireima mängija žetoon – kiiruse žetoon numbriga 1. See asetatakse mängu ülesseadmise ajal liivakella juurde ning mängija, kes selle võtab, saab tavaliselt (vastavalt eesmärgikaardile).



Kalliskivi – eesmärgikaart võib määrata, kui palju on iga külastatud ruut väärt. Tavaliselt on see üks. Nende punktide saamiseks ei ole muud nõuet kui vastavate ruutude külastamine.



Kummitus – eesmärgikaart võib määrata, mitut kummituse sümboliga ruutu on vaja külastada, et saada määratud arv. Mängija peab külastama täpselt nii palju kummitusega ruute, kui on ette nähtud – ei rohkem ega vähem. Pane tähele, et kummitusega ruudu külastamine ei põhjusta.



Süda – näitab mängija elupunkte. Mõned käigud, näiteks löksu või koletisega ruudu külastamine ilma sobiva esemeta, põhjustavad (mängija tõmbab kohe ühe oma südame maha). Kui mängija on oma kolmanda südame maha tõmmanud, on ta mängust väljas ja ei teeni punkte.

Ese – mängus on neli eset: mõök, vibu, võti ja aare, millest igaühel on oma minimäng.

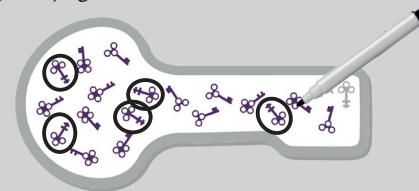


Mõök, vibu ja võti on tavaliselt eeltingimused punktide kogumiseks muude vahendite abil, aare annab punkte kohe.

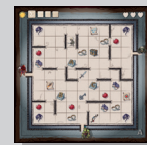


Võti – aarde saamiseks vajalik ese. Kui mängija saab võtme, tõmbab ta labürindilehel sellele ringi ümber.

Võtme minimäng – võtme saamiseks peab mängija sobivat ruutu külastades lahendama võtme minimängu. Selle lahendamiseks peab mängija tegema ringi ümber määratud arvule õige kujuga võtmetele.



Labürindileht – leht, millele iga mängija joonistab oma teekonda läbi labürindi. See aitab jälgida elupunktide arvu, saadud esemeid, alistatud vaenlasi ja teenitud punkte.



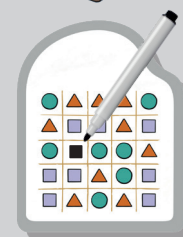
Koletis – sümbol labürindilehel, mis põhjustab mängijal, kui teda ei alistata. Koletis on alistatud, kui mängija omab koletisega ruutu külastades kindlat eset. Alistatud koletistele tuleb ring ümber tõmmata. Mängus on kaks koletit: rott ja luukere.

Minimängu plaat – konkreetse ülesandega plaat, kus mängija peab kindlal hetkel selle lahendama (tavaliselt ruutu külastades). Igal mängijal on täiskomplekt minimängu plaate. Minimänguplaate on kaks suurt komplekti: heledad, mida on lihtsam lahendada, ja tumedad, mis on keerulisemad.

Minotauros – üks mängu kolmest bossist.



Minotaurose minimäng – labürindist väljumiseks läbi Minotaurose ruudu peab mängija lahendama Minotaurose minimängu. Selleks peab ta leidma ühe või mitu sümbolit, millega täita tühjad kohad nii, et ükski sümbol ei korduks neli korda järjest ei horisontaalselt, vertikaalselt ega diagonaalselt.



Eesmärgikaart – kaart, mis määrab, milliste külastatud ruutude, saadud esemete ning alistatud bosside ja koletiste eest saavad mängijad mängu lõpus punkte (ja kui palju). Eesmärgikaart määrab ka labürindi sisene-mispunkti. Mängijad kasutavad igas mängus alati ühte eesmärgikaarti, mis on kõigile ühine.

Eesmärgikaartide raskusaste – eesmärgikaartidel on kolm raskusastet, mida näitab pealuude arv tagaküljel ja esiküljel: lihtne, keskmine ja raske.



Rott – teatud tüüpi koletis. Eesmärgikaart võib määrata, kui palju antakse iga alistatud roti kohta. Roti alistamiseks peab mängijal olema mõök. Kui seda pole, peab ta rotiga ruutu külastades .



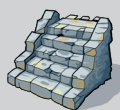
Kirjarull – eesmärgikaart võib määrata, kuidas kirjarulli eest punkte teenitakse. Kui on ainult üks kirjarull, peab mängija lihtsalt külastama määratud kirjarulli ruutu. Kui neid on kaks või kolm, peab mängija neid alati külastama nooltega osutatud järjekorras, vastasel juhul ei teenita.



Luukere – teatud tüüpi koletis. Eesmärgikaart võib määrata, kui palju teenitakse alistatud luukere eest. Luukere alistamiseks peab mängijal olema vibu. Kui tal seda pole, peab luukerega ruutu külastades .

3. 8

Kiiruse žetoonid – need žetoonid näitavad järjekorda, milles mängijad labürindist väljuvad. Iga kord, kui mängija labürindist väljub, võtab ta järgmise väikseima numbriga saadaoleva kiirusežetooni (esimene 1, siis 2 jne).



Trepp – labürindi sissepääs. Eesmärgikaardid määravad tavaliselt, millist treppi peavad mängijad oma tee joonistamise alustamiseks kasutama (A, B või C). Raskete eesmärgikaartidega mängides võib trepp toimida ka väljapääsuna. Mängija võib külastada ka ruutu trepiga, mis ei toiminud sissepääsuna. Enamasti käsitletakse neid tühja ruuduna.



Mõök – roti alistamiseks vajalik ese. Kui mängija saab mõõga, tõmbab ta labürindilehel sellele ringi ümber.

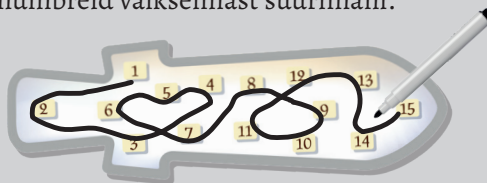
Ämblik – üks mängu kolmest bossist.



Ämbliku minimäng – labürindist väljumiseks läbi Ämbliku ruudu peab mängija lahendama Ämbliku minimängu. Selleks peab ta leidma ja ringi ümber tõmbama kõikidele sümbolitele, mis asuvad Ämbliku minimänguruudu pildi- ja ülesandepoolel samas kohas.



Mõõga minimäng – mõõga saamiseks peab mängija sobivat ruutu külastades lahendama mõõga minimängu. Selle lahendamiseks peab mängija tõmbama joone, mis ühendab kõiki numbreid väikseimast suurimani.



Lõks – sümbol mängulaul, mis põhjustab külastamisel koheselt . Mõned rasked eesmärgikaardid võivad anda punkte lõksuga ruudu külastamise eest, kuid mängijad peavad siiski .

Aare – eesmärgikaardid määravad aardest saadud arvu. Kui mängija saab aarde, tõmbab ta labürindilehel sellele ringi ümber. Aarde saamiseks peab mängijal olema kõigepealt võti.

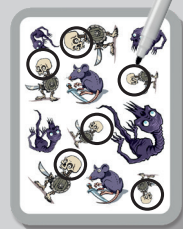
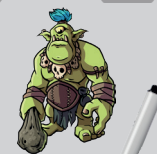


Aarde minimäng – aarde saamiseks peab mängija sobivat ruutu külastades lahendama aarde minimängu. Selle lahendamiseks peab mängija tõmbama joone, mis ühendab võtme ja kalliskiviga aarde.



Troll – üks mängu kolmest bossist.

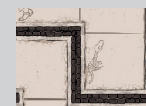
Trolli minimäng – labürindist väljumiseks läbi Trolli ruudu peab mängija lahendama Trolli minimängu. Selleks peab ta kindlaks tegema, millist koletist esineb kaardi ülesandepoolel kõige rohkem, ja tõmbama sellele ringi ümber.



Võidupunktid – neid teenitakse eesmärgikaardi tingimuste täitmisega. Võidab mängija, kellel on mängu lõpus kõige rohkem võidupunkte.

Külastatud ruut – ruudud labürindilehel, kust mängija oma joone läbi tõmbab.

Sein – labürindilehele trükitud takistus. Läbi seina ei saa joont tõmmata.



MINI SEIKLUSREŽIIM

Kui soovid pikemat mängukogemust, soovitame mängida kolm mängu järjest ja punktid kokku lugeda. Võidab mängija, kellel on kolmanda mängu lõpus kõige suurem punktisumma. Saad üleval vasakus nurgas olevatesse ruutudesse märkida, mitu  mängijad igast mängust teenivad.

MÄRKUS. Isegi kui sa ei teeni mõnes seiklusrežiimi mängus ühtegi punkti (näiteks kui tõmbasid maha kõik südamed), võid siiski ülejäänud seiklustes edasi osaleda.

Võidupunktid



Võidupunktide summa

AJAVÕTUGA REŽIIM

„Karakalabürindi“ tavaversioonis algab päris ajapinge alles siis, kui kiireim mängija lahkub labürindist ja keerab liivakella tagurpidi. Kui sulle aga meeldib pinge, võid kaaluda kogu partii mängimist ajapiirangu all. Selleks soovitame liivakella asemel kasutada telefonialarmi. Allolevast tabelist leiad soovituslikud ajapiirangud iga eesmärgikaardi raskusastme kohta, lähtudes sellest, kui raskeks soovid mängu muuta.

Selles režiimis ei teeni mängija ühtegi punkti, kui ta ei jõua enne alarmi kõlamist labürindist välja. Ära selles režiimis liivakella kasuta – kõik mängivad, kuni kostab alarm. Kiirusežetoon peaks kasutama samamoodi nagu tavamängus, kuna need on viigilähedajad ja annavad kiireima mängija žetooni eest ka .

SOOLOMÄNG

Ajapiirangut kasutatakse ka soolomängu ajal. Järgi kõiki mitmikmängu reegleid. Vali eesmärgikaardi raskusaste ja määra ajapiirang vastavalt oma eelistustele ja allolevale tabelile. Kui oled lõpetanud (kui sul õnnestus enne alarmi edukalt väljuda), vaata allolevat tabelit. Kui saavutad valitud ajapiirangu punktisumma, oled võitnud! Kui said vähem, siis kaotad.

MÄRKUS. Soolomängus soovitame kasutada ainult labürindilehe A-poolt.

Pane ennast julgelt proovile ja katseta enda piire keerukamate eesmärgikaartide raskusastmete, minimänguplaattide ja ajapiirangutega!

Kaardi raskusaste	Lihtne ajapiirang	Soolomäng lihtsa ajapiiranguga	Keskmine ajapiirang	Soolomäng keskmise ajapiiranguga	Raske ajapiirang	Soolomäng raske ajapiiranguga	Äärmuslik ajapiirang	Soolomäng äärmusliku ajapiiranguga
Lihtne	2:00	6	1:30	10	1:00	13	0:45	15
Keskmine	2:30	8	2:00	12	1:30	15	1:15	18
Raske	3:00	8	2:15	12	1:45	15	1:30	18

AUTORID

Mängudisain: Petr Vojtěch

Illustratsioonid: Roman Hladík, Petr Štefek, Zdeněk Vomáčka

DTP: Marek Píza, Marek Jaroš

Mänguarendus ja -tootmine: David Rozsival

Mänguarendus: Marek Vejborný

Eriline tänu: Jindřich Pavlásek, Roman Hladík, Petr Mikša

Täname kõiki testijaid!

©2025, Albi Česká republika a.s. Kõik õigused kaitstud.

Lisateavet meie mängude kohta leiate aadressilt www.albi.eu



Kaalu „Karakal labürind“ sisu hindamist ja tellimist saidil Boardgamegeek.com!

Albi