



## AVA JA MÄNGI

# Karak LABYRINTH

**TERE TULEMAST, VAPRAD SEIKLEJAD,** kurikuulsa Karaki lossi all asuvasse labürinti. Kas teil õnnestub navigeerida, leida kõik rikkused, alistada kõik koletised ja õigel ajal välja pääseda?

Eks iga kangelane peab kusagilt alustama. Võtame rahulikult, samm-sammult. Selle interaktiivse õpetuse abil õpite mängima „Karaki labürinti“, ilma et peaksite enne mängimist kogu reegliraamatu läbi lugema. Mõne lihtsa ja kiire stsenaariumi käigus on võimalik õppida kõike, mida on vaja teada mängu mängimiseks.

Arvestage, et täismängu mängitakse aja peale, kasutades liivakella. Õppemängu ei mängita aja peale, et õppida oleks lihtsam.



Õpetuse eesmärgikaart

Marker kustutuskummiga



Labürintileht – A-külg

## MÄNGU ÜLESSEADMINE

Leia õpetuse eesmärgikaart, tähistatud T-ikooniga, ja aseta see oma mänguväljale näoga allapoole. Sa ei vaja ühtegi teist eesmärgikaarti, ehk võid need praegu tagasi karpi panna. Iga mängija võtab ühe labürintilehe ja asetab selle enda ette, A-pool peal. Seejärel võtab iga mängija markeri.

Pane kõrvale kõik minimängu plaadid, pilt pealpool. Hetkel sa neid ei vaja, kuid neid kasutatakse peagi.

Alustame õpetusega. Kõik mängijad peavad juhiseid järgima samaaegselt.

## ÕPETUS I: JOONISTAMINE JA KALLISKIVID

„Karak labürint“ on joonistumäng, kus püüad luua teed, et ühendada oma lehel olevad sümbolid viisil, mis annab sulle kõige rohkem punkte.



Trepid

Alustad alati ühest trepist. Mõnikord on alguspunkt fikseeritud, mõnikord saab sisenemispunkti ise valida. Seekord alustame trepist A. Leia see ja tõmba ring ümber.

Vaata oma lehte. Pane tähele, et sellel on mitu . Need kalliskivid on läikivad ja ilusad ning seetõttu sa tahad neid. Enamik punkte „Karak labürindis“ saadakse eesmärkide täitmisega. Kalliskivid on kõige levinum viis punkte koguda.

Teenime mõned punktid. Proovi joonistada trepist A algav joon, mis ühendab sinu lehel kõik kalliskivid.

Oi, sa ei tea veel, kuidas joont tõmmata? See on imelihtne. Joon sümboliseerib teed, mida sinu kangeline labürindis läbib. Iga ruut, mille kaudu joon läheb, loetakse „külastatuks“. Joon võib ruute ühendada täisnurkade all, mitte kunagi diagonaalselt.

Samuti ei saa sama ruutu kaks korda külastada, mis tähendab ka seda, et sa ei saa kunagi oma joont ületada. Sa saad kustutuskummiga oma samme tagasi võtta, kuid ainult viimase sümbolini, millega kokku puutusid, mitte sammugi kaugemale!

Olgu, alustame trepist ja ühendame kõik vastavalt reeglitele, mida just tutvustasime. Ära teisi sümboleid lehel praegu tähele pane. Kui kõik on valmis, võid liikuda järgmise õpetuse juurde.



Kalliskivi on ühendatud trepiga

## ÕPETUS II: SÜMBOLID

Alustame sinu eelmiste sammude kustutamisest. Mine tagasi A-trepi juurde. Nagu näed, sisaldab labürindileht palju enam kui ainult kalliskive.



Lõks

Näiteks, kas näed seda sümbolit: ? Vaatame lähemalt. Tõmba joon kuni lähima . Nüüd tõmba oma lehelt maha üks südameikoonidest. Aii! See oli lõks! Sa tahad neid vältida! Kui tõmbad maha kõik oma südameikoonid, ei saa sa punkte, nii et ole ettevaatlik!



Lõksu (1) läbimine sunnib maha tõmbama üht oma südant (2).

Aga mis on kõrval? See on .

Aare! Jätkame joone tõmbamist! Mida? Midagi ei juhtunud? Muidugi – aare on ilma võtmeta väärtusetu.



Aare

Mõned sümbolid „Karak labürindis“ nõuavad, et esmalt liiguksid läbi mõne teise sümboli. Ja mitte ainult see, sa pead lahendama minimängu, et sellest sümbolist kasu saada. Võtame näiteks selle aarde. Paljud eesmärgikaardid annavad aarde eest punkte. Kuid nende saamiseks pead esmalt saama võtme.

Pea meeles, et saad tõmmata joone läbi mis tahes ruudu. Kui sul ei ole võtit, saad sa siiski külastada aarde ruutu, kuid sel viisil sa seda endale ei saa ja sa ei saa hiljem sinna tagasi tulla, sest nagu öeldud, ei saa sa kunagi sama ruutu kaks korda külastada. Niisiis alustame otsast peale ja teeme seekord paremini. Kustutame joone, mille sa just tõmbasid, ja läheme tagasi juurde.

## ÕPETUS III: MINIMÄNGUD

Oleme tagasi  juures. Vaata, kus  on, ja tõmba selle juurde joon. Ja nüüd tuleb konks!

Laual on mõned sümbolid, nagu Võti, Mõõk, Vibu ja Aare (ja bossid, aga neist räägime hiljem), mis nõuavad, et peatuksid ja lahendaksid minimängu, kui soovid neist kasu saada.



Mõõk



Vibu



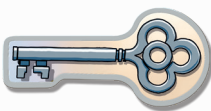
Võti



Aare

Teeme ära. Peatu  ruudul. Nüüd võtab iga mängija ühe võtme plaadi ja ühe aarde plaadi minimängu plaatide hulgast, mille õpetuse alguses kõrvale panid. Pane tähele, et igal mängijal on oma komplekt minimängu plaate, nii et te ei pea nende pärast kaklema.

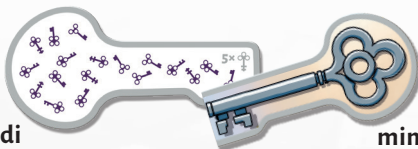
Võtme  
minimängu  
plaat



Aarde  
minimängu  
plaat

Pane tähele, et mängus on kahte tüüpi minimängu plaate – heleda (lihtne) ja tumeda (raske) taustaga. Taustavärv eristab ülesande kaht raskusastet. Praegu kasutage lihtsaid plaate.

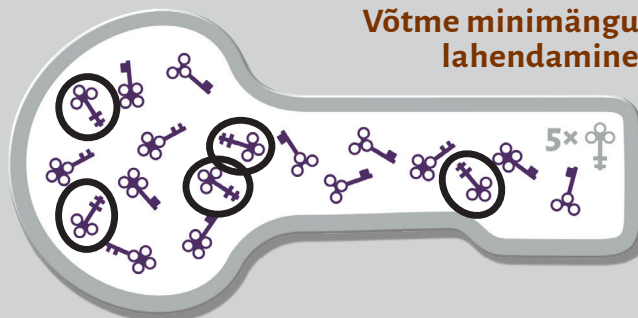
Võtme  
minimängu plaadi  
ülesande pool



Võtme  
minimängu plaadi  
pildi pool

Kui soovid saada võtit, pead kohe pärast joonega  ruuduni jõudmist lahendama võtme minimängu (võid ka otsustada seda mitte lahendada ja võtit mitte saada, kuid hiljem ei ole võimalik selle juurde tagasi tulla). Pööra võtme plaadil ülesande pool peale. Iga minimäng pakub erinevat ülesannet. Võtme minimäng nõuab, et leiaksid vajaliku arvu määratud kujuga võtmeid. Tee õigetele võtmetele ring ümber. Kui oled vajaliku arvu kätte saanud, on minimäng lahendatud – võti on nüüd käes, palju õnne! Tee oma labürindilehel võtmeikoonile ring ümber. Nüüd saad aarde avada ja teenida selle pakutavaid punkte (kas ja kui palju punkte saad, on alati eesmärgikaardil märgitud). Tõmba joon  ruuduni.

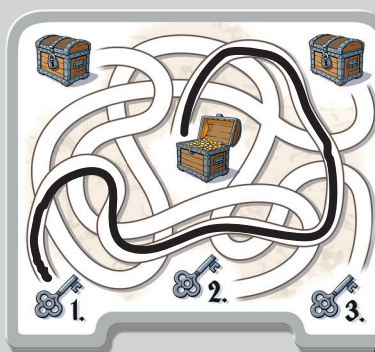
### Võtme minimängu lahendamine



Võtme  
märgistamine  
labürindilehel.

Aga sa ei ole veel lõpetanud! Sa ei arvanud, et võtme saamine on ainus asi, mida sinult nõutakse, ega ju? Samuti pead lahendama aarde minimängu. Pööra aarde plaat ümber ja lahenda ülesanne. Ülesanne on lihtne – leia tee, kuidas ühendada võti aardega, et see avada. Kui oled seda teinud, saad lõpuks oma esimese aarde „Karakal labürindis“. Tõmba sellele oma labürindilehel ring ümber.

### Aarde minimängu lahendamine



Aarde märgistamine  
labürindilehel.



## ÕPETUS IV: KOLETISED JA MUUD MINIMÄNGUD

Okei, see oli aare. Kuid labürint ei ole alati nii külalislahke. Kõigepealt kustuta joon ja mine tagasi  juurde ning seejärel vaata uuesti lehte. Lisaks kalliskividele, lõksudele, aaretele ja võtmetele on olemas ka rotid, mõõgad, kirjarullid, vibud, luukered ja kummitused:



Rott



Mõõk



Kirjarull



Vibu



Luukere



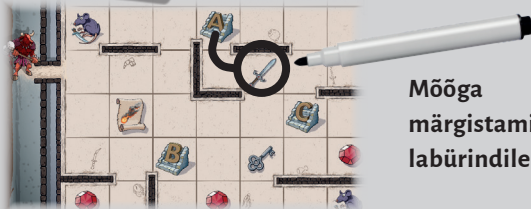
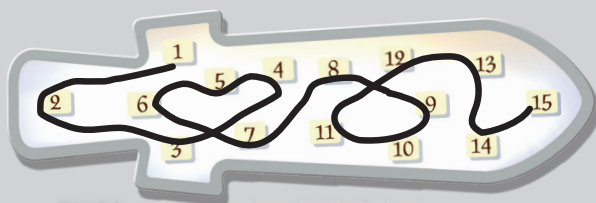
Kummitus

 ja  on koletised. Kui tõmbad joone läbi nende ruutude, pead maha tõmbama ühe oma südameikooni (iga kord üks). Välja arvatud juhul, kui sul on  (  vastu) ja  (  vastu). Nende esemetega saad neid võita – võid liikuda läbi koletiste ruutude ilma karistuse ja kui nad on osa eesmärgist, võid sel viisil isegi punkte teenida.

Kuid esmalt pead need esemed kätte saama. Näiteks proovime alistada rotti.

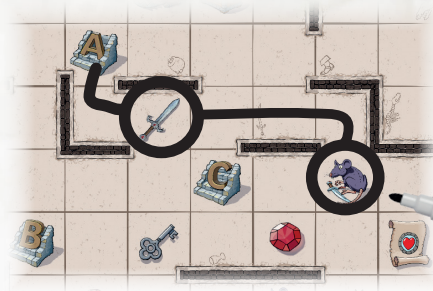
Leia  ja tõmba selle ruuduni joon. Nüüd võta mõõga minimängu plaat ja pööra sellel ülesande pool peale – nii nagu sa tegid . Kui sa tahad saada , pead sa kohe lahendama mõõga minimängu. Näed, see on teistsugune ülesanne kui võtme puhul, eks? Pead ühendama kõik numbrid väikseimast suurimani. Kui oled lõpetanud, saad mõõga – tõmba sellele oma labürindilehel ring ümber.

### Mõõga minimängu lahendamine



Mõõga  
märgistamine  
labürindilehel

Nüüd tõmba joon lähima  ruuduni. Kas rott vigastas sind? Kas kaotasid ühe südame? Ei, sest sul on mõõk! Kui sul seda poleks, siis oleks probleem. Sa oled alistanud  ja saad sellele oma labürindilehel ringi ümber tõmmata.

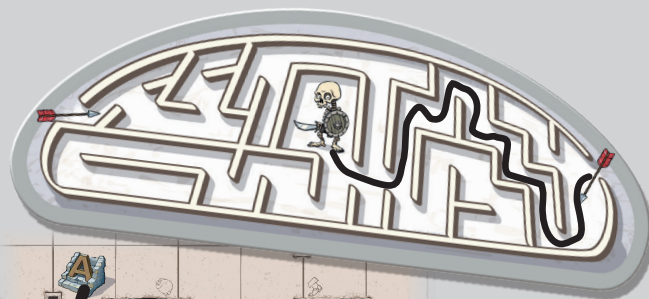


Alistatud rott  
on tähistatud  
ringiga.

Pane tähele ka seda, et kui sul on mõõk, saad võita kõiki rotte. Tore on meeles pidada, et mõõk ei murdu pärast esimest lööki.

Sama põhimõtte kehtib vibu ja luukerega, kuid vibu ülesanne nõuab, et ühendaksid minimängu plaadil luukere noolega.

### Vibu minimängu lahendamine



Vibu  
märgistamine  
labürindilehel

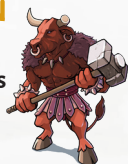
## ÕPETUS V: BOSSID JA AJA VÕTMINE

Nüüd tead peaaegu kõike, mida on vaja teada, et saada vapraks kangelaseks, kes siseneb Karaki labürinti. Kuid on üks oluline küsimus – kuidas sa välja pääsed?

Pane tähele, et su lehel on kolm kurja väljanägemisega vaenlast, kes ootavad väljapääsu juures – Minotauros, Ämblik ja Troll.



Minotauros



Troll



Ämblik



Eesmärgikaardid määravad tavaliselt, milline väljapääs on  skoorimiseks parim, kuid pärast vastava minimängu lahendamist võid väljuda mis tahes väljapääsust. Ütleme, et seekord peaksime võitma Minotaurost.

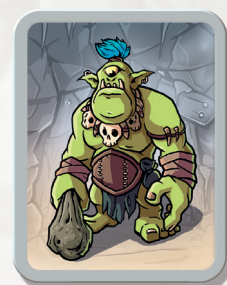
Ärme keeruta (lõppude lõpuks on see ju lihtsalt õpetus), nii et anna talle! Tõmba joon  juurest Minotaurosega ruudu juurde.



Minotaurose  
minimängu plaat



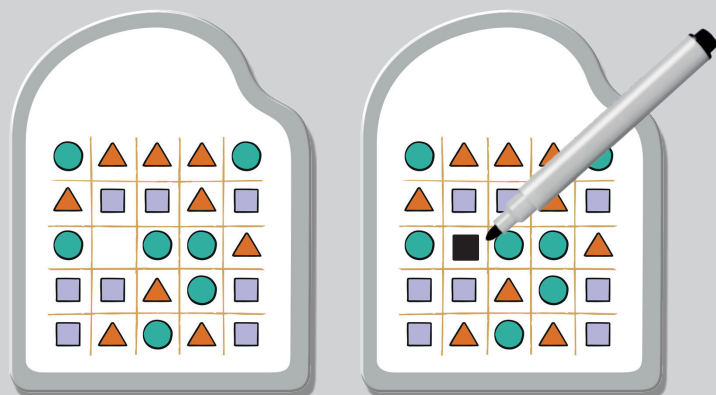
Ämbliku  
minimängu plaat



Trolli  
minimängu plaat

Nüüd võtame Minotaurose plaadi ja keerame selle ülesande poolele. Minotaurose alistamiseks pead joonistama tühja lahtrisse sobiva sümboli või sümbolid nii, et mänguväljal ei oleks ühtegi neljast järjestikusest samast sümbolist koosnevat rida (ei horisontaalselt, vertikaalselt ega diagonaalselt). Kas see õnnestus? Fantastiline!

### Minotaurose minimängu lahendamine



Kui see poleks õpetus, oleks aeg liivakell ümber pöörata. Kohe, kui esimene mängija täismängus koopast väljub, algavad mängu viimased 30 sekundit. Kui mängijatel ei õnnestu bossi juurde jõuda ja ülesannet õigeaegselt lahendada, ei saa nad punkte!

Heida pilk veel kahele bossile ja nende minimängudele. Praegu on hea aeg need ise läbi proovida. Troll nõuab, et sa leiaksid, milline koletis teisel pool plaati kõige sagedamini esineb, ja tõmbaksid sellele ringi ümber. Ämblik nõuab, et tõmbaksid ringi ümber kõikidele sümbolitele, mis asuvad kaardi esi- ja tagaküljel samal kohal.

## Ämbliku minimängu lahendamine



## Trolli minimängu lahendamine



Õpetuse eesmärgikaart

## ÕPETUS VI: EESMÄRGID JA PUNKTID

Okei, nüüd sa tead kõike peale selle, kuidas eesmärgid toimivad. Pane valmis liivakell ja aseta selle juurde ka kiireima mängija žetoon. Iga mängija võtab endale täiskomplekti lihtsaid minimänguplaate (ühe ruudu igast liigist). Pööra nüüd õpetuse eesmärgikaarti. Vaatame, mida me seal näeme.

Trepp ?

Hmm, see tähendab, et alustate kõik sealt, mitte  nagu seni. Seejärel on ka  eest, mis tähendab, et alistatud luukere annab sulle mängu lõpus 2 punkti (pea meeles – alistatud koletised tuleb labürindilehel ringiga märkida). Seejärel on 2 x  väärt . See tähendab, et pead tõmbama oma joone läbi täpselt kahe  ruudu (ja neile ringi ümber tõmbama) – ei rohkem ega vähem.

Ja siis on ka kirjarullid   jaoks. Me ei ole kirjarullidest veel rääkinud. Pane tähele, et need on eesmärgikaardil esitatud kindlas järjekorras. Nende punktide teenimiseks mängu lõpus pead külastama neid ruute ettenähtud järjekorras. Vahepeal võid külastada ka teisi ruute, kuid sa ei tohi muuta järjekorda, milles jõuad kirjarullide ruutudeni.

Üleval näed ka, et iga  on väärt  ning mängija, kes saab kiireima mängija žetooni, saab .

Lõpuks on veel Minotauros, kelle eest saab . See tähendab, et saad kolm punkti, kui väljud labürindist, lahendades Minotaurose

minimängu (saad kasutada ka kaht muud väljapääsu, need lihtsalt ei anna lisapunkte).

Nüüd on sinu otsustada, millise tee valid. **Pea meeles – sa ei tohi oma joont ületada ega minna tagasi kaugemale viimati külastatud sümboliga ruudust.** Koletiste ruutude läbimiseks ilma südameid kaotamata pead esmalt hankima vastavad relvad.

Kas kõik on valmis? Seejärel naaske selle lõigu juurde, kui esimene mängija labürindist väljub. 3, 2, 1, LÄKS!

Kas oled labürindist väljas? Siis võta kiireima mängija žetoon ja keera liivakell kohe ümber! Kui liivakell saab tühjaks, peavad kõik mängimise lõpetama. Kui sul õnnestub õigel ajal labürindist väljuda, ära unusta võtta väikseima saadaoleva numbriga kiirusežetooni.

Kas aeg sai otsa? Noh, siis pane marker maha ja alustame punktide kokkulugemist. Esiteks, kas on keegi, kes on kõik kolm  maha tõmmanud? Kahjuks need mängijad seekord punkte ei saa. Pead olema ettevaatlikum!

Kas on keegi, kes ei jõudnud enne aja lõppu ühegi bossini või ei lahendanud ühegi bossi minimängu ega suutnud seetõttu labürindist väljuda? Ka sina ei saa punkte, va-bandust! Punkte antakse ainult kanglastele, kellel õnnestus labürindist välja pääseda.

Nüüd peaksid mängijad kontrollima, kas nad tegid labürindi läbimisel või



Kiireima mängija žetoon



Liivakell

minimängude lahendamisel vigu. Kui nad seda tegid (ja loodame, et nad seda ei teinud), ei saa nad punkte.

Nüüd alustame punktide lugemist. Võta eesmärgikaart. Iga mängija märgib oma punktid labürindilehele.

Kontrolli, kas alistasid luukere – kui jah, saad kaks punkti.

Seejärel kontrolli, kas oled oma teekonnal ringi ümber tõmmanud täpselt kahele kummitusele. Kui jah, siis teenid 6 punkti. Kui tegid ringi 0, 1 või 3, ei saa sa midagi.

Kas oled külastanud kirjarullide ruute õiges järjekorras? Kui jah, siis saad 10 punkti. Kui oled neid külastanud vales järjekorras või kui sul pole õnnestunud neid kõiki külastada, ei saa sa midagi.

Iga külastatud kalliskiviga ruut annab sulle 1 punkti. Kui oled kiireim mängija, saad 1 lisapunkti.

Kõik, kes Minotaurose minimängu lahendasid, teenivad 3 punkti.

Võidab mängija, kellel on kõige rohkem punkte.

Pane tähele, et rotid ja aarded ei anna selle eesmärgikaardiga punkte. Pane tähele ka seda, et allolevas näites tõmbas mängija maha kaks  sest ta läbis lõksu ruudu ja läbis roti ruudu ilma mõõgata.

Ja ongi kõik, see on kogu mäng „Karakal labürindis“. Nüüd oled valmis ise Karaki sügavusi avastama! Soovitame alustada lihtsa või keskmise raskusastme eesmärgikaartidega. Kui soovid lisaväljakutset, võid raskeid eesmärgikaarte proovida, aga pane tähele, et nendega kaasnevad mõned lisareeglid, millest tuleb kinni pidada. Kui tunned end reeglite osas ebakindlalt, tutvu reegliraamatuga.

Ole julge ja kiire! Edu teekonnal!

## Punktide loendamine



Selle lehe omanik saab kokku 26 punkti:

2 punkti luukere eest  
6 punkti kummituste eest  
10 punkti kirjarullide eest  
4 punkti kalliskivide eest  
3 punkti Minotaurose eest  
1 punkt kiireima mängija žetooni eest.

## 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](http://www.albi.eu)



Kaalu „Karakalabürindi“ sisu hindamist ja tellimist saidil [Boardgamegeek.com](http://Boardgamegeek.com)!

Albi