

LABIRINT

Igra pri kateri s premikanjem zidov pridete do cilja

Cilj igre

V labirintu igralci odkrivajo skrivnosti. Vsak igralec skuša, s spretnim pomikom hodnikov v labirintu priti do simbolov, ki ponazarjajo našo vero oziroma letošnjo oratorijsko zgodbo. Kdor prvi odkrije vse simbole, ki smo mu bili dodeljeni in se s svojo figurico vrne na svoje začetno mesto je zmagovalec.

Priprava

Kartice za hodnike je potrebno premešati in jih kar se le da naključno postaviti po prostih poljih na igralni plošči. Ena kartica vam mora ostati, z njo se bo pričela igra.

24 kartic s simboli enakomerno razdelite med igralce. Igralci kartic ne pogledajo in jih z licem navzdol v enem kupčku postavijo predse.

Vsak igralec izbere igralno figuro in jo postavi na pripadajoče začetno mesto v enem izmed vogalov plošče.

Pravila igre

Z igro začne igralec, ki prvi pravilno odgovori na animatorjevo vprašanje v povezavi z zgodbo dneva. Nato se igra nadaljuje v smeri urinega kazalca.

Prvi igralec mora pogledati zgornjo od svojih kartic in jo položiti nazaj, prav tako z licem navzdol, da je drugi ne vidijo. Slika na kartici mu pove, kaj je njegov prvi cilj, do katerega simbola mora najprej priti.

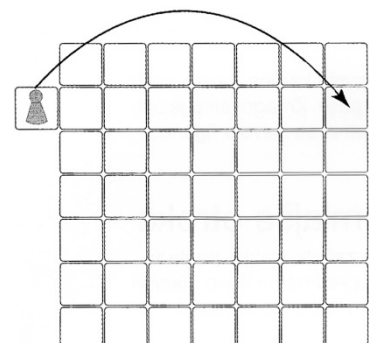
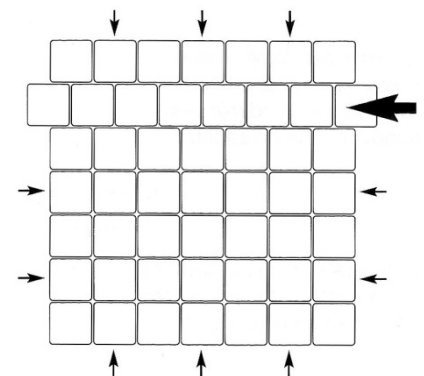
Da bi prišel do tega cilja mora igralec po vrsti najprej vstaviti prosto kartico s hodnikom in s tem spremeniti labirint ter nato pomakniti svojo figurico.

Pomikanje labirinta

Igralec s strani ustavi kartico s hodnikom na igralno ploščo, tako da na nasprotni strani plošče izpade druga kartica. S to kartico bo kasneje igral naslednji igralec.

Izjema: kartice ne smete vstaviti na isto mesto od kjer je bila ravno izrinjena, saj bi s tem razveljavili potezo prejšnjega igralca.

Labirint morate v vsakem primeru premakniti, ko pridete na vrsto. Če je izpadla iz labirinta kartica, na kateri se nahaja figurica (vaša ali od soigralca), jo morate vrniti v igro in sicer na nasprotni strani plošče, torej tja kamor ste vrinili kartico. Pa premik figurice se ne šteje kot premik.



Pomikanje figuric

Takoj ko igralec pomakne hodnik, naredi potezo s svojo figurico. Pomakne jo lahko do katerekoli točke labirinta, ki je z začetno pozicijo povezana neprekinjeno. Figuro lahko torej pomikate kamorkoli, oziroma do prvega zidu, ki zapira hodnik. Dolžina premika pri tej igri ne igra vloge.

Figurice ni potrebno premakniti, če ne želite. Lahko jo pustite na istem mestu, če to bolj ustreza temu kam želite na koncu priti.

Na enem polju lahko stoji več figuric in se jih ne izloča.

Če v svoji potezi ne morete priti do cilja zaradi zidov, postavite figurico na tisto mesto, ki se zdi najprimernejše za začetek v drugem krogu. (namig: včasih je v takem primeru najbolj varno svojo figurico pustiti na polju, ki je nepremično, saj vas tako drugi igralci ne morejo potiskati sem in tja po labirintu, lahko pa je tudi tako, da si ravno tega želite ☺)

Če je igralec prispel do svoje simbola, kot dokaz za to obrne svojo kartico in jo postavi zraven svojih še neodkritih kartic, od katerih si pogleda naslednjo.

Ko naslednjič pride na vrsto, začne z igro tako kot na samem začetku in išče svoj novi simbol.

Konec igre

Igralec, ki mu je uspelo kot prvemu priti do vseh svojih simbolov in se s figurico vrniti na svoje začetno polje je zmagovalec in mu pripada večna čast in slava, ali pa vsaj kaka čokolada ali bombon.

Možnost igranja za manjše otroke

Zaradi poenostavljenosti igralec na začetku vzame vse svoje kartice v roke in si jih pogleda. Potem pa lahko simbole išče v poljubnem zaporedju. Tako lahko pri vsakem premiku izberejo najboljši možni cilj. Igra se lahko zaključi tudi takrat ko nekdo kot prvi pride na svoj zadnji simbol, torej brez vračanja na svoje začetno polje.