

Labirynt

Labirynt to miejsce, w którym Zakon Laude Vitaem przechowuje najcenniejszy artefakt w historii ludzkości - Księgę Stworzenia i Zagłady. Gracze wcielają się w magów Zakonu, którzy starają się dotrzeć do środka Labiryntu, by odzyskać Księgę i zapobiec nadejściu Wiecznego Zła. Ścieżki w Labiryncie budują układając płytki - jedna po drugiej. Gra kończy się, gdy wszyscy magowie znajdują się w centrum planszy i przejdą Próbę, przed którą postawi ich Księga. Gra została przygotowana dla podopiecznych i terapeutów Fundacji Synapsis. Jej przebieg jest uzależniony od formy spotkań terapeutycznych w Fundacji.

Spis treści

[Spis treści](#)

[Zawartość gry](#)

[Skrót zasad](#)

[Objaśnienia i przygotowanie do gry](#)

[Cel gry](#)

[Plansza](#)

[Misje Podstawowe](#)

[Misje Specjalne](#)

[Tura i kolejka](#)

[Tura "0"](#)

[Znaczniki bohaterów](#)

[Kafle korytarzy](#)

[Karty Przedmiotów, Zagrożeń i Misji Specjalnych](#)

[Prowadzący](#)

[Przebieg gry](#)

[Zdawanie relacji](#)

[Dobieranie kafli](#)

[Ruch](#)

[Współpraca](#)

[Koniec tury i losowanie Misji](#)

[Dwa etapy](#)

[Etap I](#)

[Tabela punktów Many potrzebnych do otwarcia Księgi](#)

[Etap II](#)

[Jak losowo ułożyć kafle Ołtarzy?](#)

[Oznaczenia kafli](#)

[Drogi](#)

[Zagrożenia](#)

[Przedmioty](#)

[Koniec gry](#)

[A co jeśli?](#)

[Dla Prowadzącego](#)

[Fabuła](#)

[Dane gry](#)

[Tabela ilości kafli](#)

[Tabela dobierania kart w Turze Zerowej](#)

[Tabela dobierania kart w kolejnych turach*](#)

[Przykładowa kolejka](#)

[Pomoc \(FAQ\)](#)

Zawartość gry

- 1 dwustronna mapa Labiryntu
- 212 kafli korytarzy
- 4 kafle Kryształów Żywiołów
- 2 kafle pustych Ołtarzy
- Instrukcja
- Karty Misji (z miejscem na relacje)
- karty Przedmiotów
- karty Misji Specjalnych
- karty Zagrożeń
- Znaczniki bohaterów

Skrót zasad

1. Tura "0"

- Gracze przygotowują grę - tasują i segregują kafle korytarzy, karty Misji, Zagrożeń i Przedmiotów; rozkładają planszę (stroną z Księgą do góry) i siadają wokół niej,
- Prowadzący tworzy pulę kafli wg tabeli na stronie 18,
- Gracze dobierają po 3 kafle i układają z nich stosy, które kładą przed sobą, rewersem do góry,
- Gracze dokładają po jednym kafle do planszy, począwszy od pól startowych, stosując się do ich oznaczeń i konsekwencji,
- Po dołożeniu wszystkich kafli gracze otrzymują Misję Podstawową (jeden z nich ma możliwość otrzymania Misji Specjalnej),
- Gracze kończą turę,
- W ciągu najbliższego tygodnia realizują Misje w bibliotekach.

2. Kolejne tury

- Gracze przygotowują grę,
- Zdają relację z wykonanego zadania Prowadzącemu,
- Prowadzący ustala, ile kafli otrzymuje każdy z graczy, (1, 5 lub 7 kafli)
- Gracze rozpoczynają fazę dobierania kafli,
- Gracze dokładają kafle jeden po drugim, stosując się do ich oznaczeń i konsekwencji,
- Po dołożeniu wszystkich kafli gracze otrzymują Misję Podstawową, a ci, którzy mieli taką możliwość - dobierają Misję Specjalną,
- Gracze kończą turę,


h. W ciągu najbliższego tygodnia realizują Misje.

Objaśnienia i przygotowanie do gry

Cel gry

Gracze wcielają się w magów legendarnego Zakonu Laude Vitaem i mają za zadanie pokonać Wieczne Zło - niszczycielską energię, która nadchodzi w kierunku Ziemi. Wierzą, że stanie się to po otwarciu Księgi Stworzenia i Zagłady, jednak nikt tego jeszcze nie dokonał i nie wiadomo, co się może wydarzyć po dojściu do Komnaty. Prowadzący musi jednak wiedzieć, że gracze zostaną wtedy przeniesieni do drugiego etapu gry - Lochów.


Plansza

Plansza do gry jest dwustronna, co reprezentuje dwa etapy gry. Planszę I etapu (stroną z Księgą  do góry) należy na początku gry przymocować na stałe do twardej powierzchni i pozostawić w tym samym miejscu do końca pierwszego etapu. Proponujemy przymocować planszę do odpowiednio dużej tablicy korkowej i zawiesić ją na wolnym kawałku ściany.

Misje Podstawowe

Stanowią elementarny mechanizm grywalizacji, który służy realizacji jej celów, a w samej grze daje możliwość poruszania się po Labiryncie. Wykonuje się je w bibliotekach, według określonych na Kartach Misji wytycznych. Istnieją 32 Misje Podstawowe, jednak dla każdej rozgrywki możesz wymyślić inne Misje Podstawowe.

Misje Specjalne

Kafle Misji Specjalnych są oznaczone podobizną rycerza . Po dołożeniu kafla Misji Specjalnej gracz losuje Misję Specjalną (w dowolny sposób). Zachowuje kartę Misji Specjalnej (może się z nią zapoznać w trakcie kolejek innych graczy) do końca tury i wtedy decyduje, czy chce ją realizować, czy też oddać ją do puli Misji Specjalnych i otrzymać Misję Podstawową.

Misje Specjalne różnią się mechaniką od Misji Podstawowych, a każda z nich jest inna.

Gracz MA PRAWO nie skorzystać z Misji Specjalnej, tracąc tym samym możliwość otrzymania 7 kafla w następnej rozgrywce.

Karty Misji (z miejscem na relacje) są stale pod opieką Prowadzącego i to on wydaje je graczom na koniec tury. Losowanie Misji odbywa się na koniec tury. Więcej na ten temat w dziale "Koniec tury i losowanie Misji".

Tura i kolejka

Tura, to pełna pętla danej rozgrywki w jednym tygodniu. Rozpoczyna się ona w momencie zdania relacji z Misji, a kończy po dobraniu przez graczy nowych Misji. Wszelkie użycia słowa “tura” w Kartach oznaczają zastosowanie do tej jednostki, np. “*W tej turze jesteś bezpieczny od zagrożeń*” oznacza, że od momentu dobrania karty z tym opisem, gracz nie będzie poddany konsekwencjom dobranych zagrożeń do końca bieżącej rozgrywki.

Kolejka, to pojedynczy ruch jednego gracza. Zaczyna się w momencie zakończenia ruchu poprzedniego gracza i kończy po otrzymaniu konsekwencji ostatnio dołożonego kafla. Wszelkie użycia słowa “kolejka” w Kartach oznaczają zastosowanie do tej jednostki, np. “*Możesz użyć tego przedmiotu w następnych kolejkach*” oznacza, że gracz może zachować Przedmiot do następnego ruchu.

Tura “0”




Jest to tura, która umożliwi graczom i Prowadzącemu empiryczne poznanie zasad i mechanizmów rządzących grą. Wszelkie przypadki użycia terminu “tura zerowa” odnoszą się do rozgrywki zapoznawczej. Warto tak zorganizować rozgrywkę, aby tura “0” oraz pierwsza właściwa tura odbyły się w bibliotece, żeby gracze zrozumieli, jak dokładnie działa rozgrywka. Dzięki temu przekonają się jak łatwo można wykonać misje.

Znaczniki bohaterów

Znaczniki bohaterów należy umieścić w wyznaczonych do tego miejscach na planszy, oznaczonych symbolami ♀, ♂, ♀, ♂, ♀, ♂, ♀ i ♀. Znacznikami mogą być pinezki w różnych kolorach (inny dla każdego gracza), magnesy, nitki na szpilkach itp. Ważne, by znaczniki bohaterów “rosły” w miarę poruszania się po planszy - cała droga przebyta przez jednego gracza powinna być zaznaczona jego kolorem.

Kafle korytarzy

Istnieją cztery rodzaje kafli:

- kafle zwykłych dróg (bez oznaczenia),
- kafle Misji Specjalnych (z rycerzem ),
- kafle Zagrożeń (z trupa czaszką ),
- oraz kafle Przedmiotów (ze skarbem ).

Wszystkie dostępne kafle korytarzy należy posegregować według rodzajów i ułożyć w czterech, oddzielnych stosach. Następnie Prowadzący dobiera odpowiednią ilość kafli każdego rodzaju, korzystając z tabeli, załączonej na końcu niniejszej instrukcji. **Uwaga!** Podczas pierwszej rozgrywki Prowadzący korzysta z tabeli opisanej na stronie 18, jako “Tura 0”. Tworzy pulę kafli, z której każdy z graczy dobiera po 3 kafle.

Tak zebraną pulę kafli Prowadzący miesza i wrzuca do dostępnego dla wszystkich graczy pojemnika (woreczka, pudełka, miski) tak, by kafle były zastonięte (rewerse do góry). Resztę kafli chowa się - będą one potrzebne do kolejnej rozgrywki.

Karty Przedmiotów, Zagrożeń i Misji Specjalnych

Karty Przedmiotów, Zagrożeń i Misji Specjalnych należy oddzielnie potasować, ułożyć w osobne stosy i położyć w dostępnym, widocznym dla wszystkich graczy miejscu.

Prowadzący

Podczas rozgrywki, osoba prowadząca zajęcia lub terapeuta, staje się jednocześnie Prowadzącym grę. Prowadzący dba o odpowiedni przebieg gry, rzetelne stosowanie się do zasad, a także o kompletność zestawu. Jest też narratorem historii czytanej w trakcie gry. Gracze powinni czuć, że mogą zwrócić się do Prowadzącego z pytaniem odnośnie gry, lub poddać pod wątpliwość pewną zasadę, którą Prowadzący wyjaśni.

Przebieg gry

Zdawanie relacji

Pierwszą czynnością wykonywaną przez graczy na początku tury jest zdanie relacji z wykonanego/niewykonanego zadania. Prowadzący, po zebraniu kart relacji ocenia, czy zadania zostały wykonane zgodnie z instrukcją i zbiera karty zadań w jedno miejsce (posłużą one do ewaluacji gry na jej koniec). Następnie gracze przechodzą do etapu dobierania kart i ruchu. **Uwaga! W turze "0" pierwszą czynnością jest dobranie kafli (gdyż gracze nie mają jeszcze żadnych Misji, z których mogliby zdać relacje).**

Dobieranie kafli

Gracze dopierają odpowiednią ilość kafli i kładą je przed sobą w stosie, rewersem do góry.

Gracze, którzy wykonali Misję Podstawową, dobierają po 5 kafli.

Gracze, którzy wykonali Misję Specjalną, dobierają po 7 kafli.

Gracze, którzy nie wykonali Misji (Podstawowej lub Specjalnej) dobierają tylko 1 kafel.

WAŻNE!

W turze zerowej wszyscy gracze dobierają po 3 kafle!

Ruch

Gdy gra została przygotowana, gracz po lewej stronie Prowadzącego kładzie kafel na planszy w miejscu odpowiadającym jego postaci. Następnie stosuje się do znaku, który widnieje na kafle (jeżeli znajduje się na nim jakiś znak). Po zakończeniu kolejki, kolejny gracz kładzie na planszy

kafel i stosuje się do znaku na kaflu. I tak dalej, aż do momentu, w którym wszyscy gracze zużyli swoje możliwości ruchu.

Współpraca

Gracze mogą ze sobą współpracować, budując wspólnie ścieżki do środka planszy. Żeby jednak tak się stało, ich drogi muszą się najpierw połączyć. Znaczy to, że kafel jednego gracza musi się dopasować do kafla ścieżki innego gracza.

Od tego momentu obowiązują ich poniższe zasady:

- jeśli jeden z nich dołoży kafel z zagrożeniem - obaj gracze odnoszą skutki tego zagrożenia.
- jeśli jeden z graczy dołoży kafel z przedmiotem - obaj gracze dobierają losowy przedmiot.
- jeśli jeden z graczy dołoży kafel z misją bohaterską - **to tylko on** ma możliwość dobrania misji bohaterskiej, ALE może ją przekazać innemu graczowi, z którym buduje ścieżkę.

Zasada ta dotyczy **wszystkich** budujących wspólnie drogę graczy.

Koniec tury i losowanie Misji

Gdy ostatni kafel ostatniego gracza zostanie położony na planszy, gracze odchodzą od planszy. Prowadzący rozdaje Misje, które gracze losują w dowolny sposób (podają losowy numer od 1-32, ciągną kartę z ręki, mieszają karty i losują, etc.). Po otrzymaniu Misji - tura kończy się, a następną rozgrywką rozpoczyna się podczas następnego spotkania.

Uwaga! Gracz, który dobrał misję, którą już zrealizował - **musi** wymienić ją na nową!

Np. W I turze gracz losuje Misję nr 23. W II turze ten sam gracz losuje tę samą misję - nie może jej zrealizować (ponieważ już się to stało) - losuje więc inny numer Misji, np. 19. Maksymalnie dwóch graczy może wykonać tę samą misję.

Dwa etapy

Gra składa się z dwóch etapów.

Etap I

W pierwszym gracze mają dotrzeć do środka Labiryntu, by otworzyć Komnatę, w której znajduje się Księga Stworzenia i Zagłady. By otworzyć Księgę, gracze będą potrzebowali punktów Many, której potrzebna ilość jest zależna od ilości aktywnych graczy, lecz równoznaczna z ilością kafla możliwych do dobrania za wykonane Misje. To znaczy, że jeśli gracz dotrze do Komnaty, jako pierwszy - dalej wykonuje zadania i otrzymuje kafle, jednak zamiast wykonywać ruch "w kierunku" innych graczy, może przeznaczyć go na kumulowanie punktów Many, lub budowanie drogi w kierunku swoich towarzyszy.

Tabela punktów Many potrzebnych do otwarcia Księgi

Gracze po dotarciu do komnaty z Księgą muszą zebrać odpowiednią ilość many, aby ją otworzyć. Punkty Many to po prostu ilość kafli zebranych przez graczy. Kafle zużyte do otwarcia Księgi należy uznać za wykorzystane.

Ilość graczy	Ilość pkt Mana
2	6
3	9
4	12
5	15
6	18
7	21
8	24

Etap II

W drugim etapie, gdy gracze otworzą Księgę, zostaną poddani Próbie. Ich zadaniem jest umieszczenie czterech Kryształów Żywiołów na czterech z sześciu Ołtarzy (dwa Ołtarze są umieszczone na planszy dla utrudnienia i nie mogą zostać aktywowane). Gracze poruszają się po planszy zachowując te same zasady, co w pierwszym etapie z tą różnicą, że zaczynają **od środka** planszy z dowolnego pola sąsiadującego z jednym z Kryształów.




W drugim etapie zachowana zostaje proporcja tworzenia puli kafli, zgodnie z tabelą zamieszczoną na końcu instrukcji. Różnica polega na “braku” części pól na planszy, i losowym dołożeniu kafli Kryształów i Ołtarzy do planszy, rewersem do góry.

Jak losowo ułożyć kafle Ołtarzy?

Podczas układania kafli Kryształów i pustych Ołtarzy warto trzymać się kilku zasad, które umożliwią równomierne rozłożenie kafli i zachowanie ciągłości gry:

- zachowaj odstęp co najmniej 5 pól od środka planszy (niekoniecznie w linii prostej);
- zachowaj odstęp co najmniej 5 pól od każdego kafła Ołtarza (wliczając pola nieprzekraczalne);
- nie układaj Ołtarzy w tych samych kolumnach i wierszach, co inne Ołtarze;
- nie układaj Ołtarzy na polach, posiadających tylko dwie wolne ściany (graniczące dwiema ścianami z nieprzekraczalnymi polami lub krawędziami planszy).


Oznaczenia kafli




Kafle dzielą się na 4 kategorie: drogi (bez symbolu na kafle), zagrożenia (symbol czaszki na kafle ) , przedmioty (symbol skrzyni na kafle ) i Misje Bohaterskie (symbol rycerza na kafle ) .

Drogi


Kafle dróg nie są oznaczone w żaden sposób. Jest ich najwięcej i służą jedynie do poruszania się po labiryncie korytarzy. Nie mają żadnego zastosowania dodatkowego, ale mogą zostać użyte, jako konsekwencja wszystkich Przedmiotów i Zagrożeń.

Zagrożenia


Kafle zagrożeń oznaczone są symbolem czaszki  . Po dołożeniu kafła zagrożenia, gracz musi wylosować zagrożenie i zastosować się do jego opisu. Istnieją cztery rodzaje zagrożeń:

1.  **Ruchome piaski** - gracz odrzuca ostatnio dołożony kafel (czyli ten, który przywołał to zagrożenie) do stosu kafli przeznaczonych na kolejne rozgrywki. Następnie odkłada kartę zagrożenia do pudełka.
2.  **Przerażenie** - gracz odrzuca jeden kafel do puli kart przeznaczonych na następne rozgrywki. W przypadku, gdy gracz dobrał Przerażenie nie posiadając żadnych kafli w swoim stosie - nic się nie dzieje. Następnie odkłada kartę zagrożenia do pudełka.
3.  **Sfinks** - gracz zostaje postawiony przed wyborem: może rozwiązać zagadkę Sfinksa, tym samym otrzymując możliwość kontynuowania podróży tą samą drogą; lub przekupić Sfinksa, odrzucając jeden kafel ze swojego stosu. Jeśli gracz źle odpowie na zagadkę sfinksa - **musi** odrzucić kafel ze swojego stosu i usunąć kafel, który przywołał to zagrożenie. W przypadku, gdy gracz dobrał Sfinksa nie posiadając żadnych kafli w swoim stosie - usuwa tylko kafel, który przywołał Sfinksa.

***Uwaga!** Zagadki Sfinksa ustala Prowadzący! Mogą one dotyczyć zagadnień poruszanych ostatnio na zajęciach, Misji wykonanych przez innych graczy, lub dowolnych tematów związanych z całą grupą graczy. W związku z tym Prowadzący powinien mieć przygotowane przynajmniej 3-4 pytania-zagadki, przed rozpoczęciem każdej rozgrywki.*

4.  **Kobold** - gracz zostaje okradziony z przedmiotu lub kafła. Jeśli gracz posiada jakiś przedmiot - odrzuca jeden, **losowo wybrany przedmiot**. Jeśli nie posiada przedmiotów - odrzuca jeden, **losowo wybrany kafel korytarza** ze swojego stosu. Jeśli gracz nie posiada przedmiotów, ani kafli - nic się nie dzieje.

Przedmioty

Kafle przedmiotów oznaczone są symbolem skrzyni . Po dołożeniu kafła przedmiotu, gracz musi zastosować się do jego opisu. Karty przedmiotów losuje się ze stosu kart przedmiotów, po dołożeniu kafła ze symbolem skarbu. Przedmioty podlegają poniższym warunkom:

- *Przedmiot, który gracz zachował do następnej tury, może zostać użyty po wyłożeniu pierwszego kafła w danej turze, lub w kolejnych kolejkach, chyba że instrukcja mówi co innego.*
- *Każdy gracz może posiadać jedynie jedną kopię każdego przedmiotu na raz!*
- *Każdy gracz może posiadać maksymalnie 4 przedmioty w sumie, chyba że posiada Sakwę bez dna.*

Istnieje osiem rodzajów przedmiotów:

1. *Rękawica Tytana*

Dzięki niej gracz ma możliwość zburzenia dowolnej ściany sąsiadującej z kaflem należącym do ścieżki tego gracza lub dowolnego kafła ze swojej ścieżki.

Przykład: Gracz dobiera kafel z symbolem skarbu i dokłada go do planszy. Losuje z puli przedmiotów "Rękawicę Tytana". Może jej użyć w tej samej kolejce i zburzyć kafel sąsiadujący z właśnie wyłożonym kaflem z symbolem skarbu, lub zburzyć ten sam kafel. Gracz może zachować przedmiot na później (nawet na kolejne tury), lub użyć go w tej samej kolejce. Po użyciu przedmiotu - odkłada kartę przedmiotu do pudełka, zdejmując wybrany kafel z planszy i odkłada go do stosu kart przeznaczonych na następne tury.

2. *Pierścień Zaświatów*

Dzięki niemu gracz ma możliwość przeniknięcia przez dowolną ścianę, sąsiadującą z ostatnio dołożonym przez niego kaflem (może wejść na kafel "za ścianą" bez dokładania kolejnego).

Przykład: Gracz dobiera kafel z symbolem skarbu i dokłada go do planszy. Losuje z puli przedmiotów "Pierścień Zaświatów". Może go użyć w tej samej kolejce, przechodząc znacznikiem na pole sąsiadujące z właśnie wyłożonym kaflem z literą "P". Gracz może również zachować przedmiot na później (nawet na kolejne tury), lub użyć go w tej samej kolejce. Po użyciu przedmiotu - odkłada kartę przedmiotu do pudełka i zaznacza swoim znacznikiem, na który kafel się przeniósł.

3. *Oko Nehaleni*

Dzięki niemu gracz ma możliwość zamiany ostatnio położonego kafła na nowy.

Przykład: Gracz podnosi ze swojego stosu kafel z symbolem skarbu i dokłada go do planszy. Losuje z puli przedmiotów "Oko Nehaleni". W następnej kolejce może użyć Oka, by wymienić kafel, który ma zamiar dołożyć, jeśli ten kafel akurat mu nie pasuje. Np. jeśli jest to kafel "zagrożenia", gracz mówi: używam "Oka Nehaleni". Po czym wymienia ten kafel na nowy, ze stosu kart przeznaczonych na tę rozgrywkę, a odłożony kafel trafia

do puli przeznaczonej na aktualną rozgrywkę. **Uwaga! Gracz MUSI zachować kafel, który wymienił przy użyciu Oka.**

4. **Napój Mocy**

Dzięki niemu gracz staje się niewrażliwy na WSZELKIE zagrożenia z kolejnych dobranych kafli w tej turze, i tylko w tej turze. Napój Mocy **MUSI** zostać użyty od razu i **NIE MOŻE** zostać zachowany na później. Na koniec tury gracz odkłada kartę Napoju Mocy do pudełka.

Przykład: Gracz dobiera i dokłada kafelek z symbolem skarbu. Losuje przedmiot - jest nim Napój Mocy. Gracz kładzie kartę przed sobą, tym samym stając się odpornym na wszelkie Zagrożenia podczas aktualnej rozgrywki. I tak, jeśli w następnej kolejce dobierze kafelek z Ruchomymi Piaskami - nie odrzuca dołożonego kafla; z Przerażeniem - nie traci jednego kafla ze stosu; ze Sfinksem - nie musi odpowiadać na pytanie; z Koboldem - nie zostaje okradziony. Posiadanie Napoju Mocy daje graczowi możliwość normalnego poruszania się po kaflach z zagrożeniem.

5. **Eliksir Many**

Gracz może dobrać jeden kafelek z puli kafli przeznaczonych na tę rozgrywkę. Może użyć tego przedmiotu tylko raz, a po użyciu należy go odrzucić do pudełka. Może też zachować go na później, lub użyć na innym graczu.

Kafelek dobrany dzięki *Eliksirowi Many* nie może zostać dołożony w tej samej kolejce.

Przykład: Gracz dokłada kafelek z symbolem skarbu i losuje przedmiot - jest nim Eliksir Many. Może użyć go w tej samej kolejce i dobrać jeszcze jeden kafelek (nie może go jednak w tej kolejce dołożyć); zachować go na później, lub użyć na innym graczu - wtedy wybiera gracza, a ten dobiera kafelek. Jest to szczególnie przydatne w przypadku, gdy jeden z graczy nie posiada już kafli, a osoba, która wylosowała Eliksir ma ich dużo więcej.

6. **Duchowa tarcza**

Gracz może **jednorazowo** zignorować dowolne zagrożenie. Może użyć tego przedmiotu tylko raz, a po użyciu należy go odrzucić do pudełka. Może też zachować go na później, lub użyć na innym graczu.

Przykład: Gracz posiadający Duchową tarczę dokłada kafelek z zagrożeniem i losuje zagrożenie, a następnie decyduje, czy chce użyć Tarczy już teraz i zignorować wylosowane zagrożenie, czy chce otrzymać konsekwencje zagrożenia i zachować Tarczę na później.

7. **Sakwa bez dna**

Gracz może nieść maksymalnie 6 przedmiotów (z Sakwą 7!). Może ją przekazać innemu graczowi. Jeśli gracz straci Sakwę - musi zmniejszyć ilość swoich przedmiotów do 4.

8. **Kryształowa kula**

Gdy gracz dobrał kartę z Kulą, wybiera innego gracza, który dobiera jeden kafelek z puli przeznaczonych na tę rozgrywkę. Może zachować ten przedmiot na później, lub użyć go od razu. **Kuli nie można użyć na sobie, ani przekazać innemu graczowi.**

Koniec gry

Bardzo znaczącym elementem rozgrywki jest dotarcie od Księgi. Gracze nie powinni wiedzieć, co się wydarzy po dotarciu do Komnaty i należy trzymać ich w niewiedzy, by budować klimat tajemnicy i niepewności rozgrywki. Gra kończy się w momencie, gdy w drugim etapie gracze odkryją cztery postumenty aktywujące Kryształ Żywiołów.

A co jeśli?

- Gracz, który dotarł do środka planszy jako pierwszy, ma możliwość kontynuowania rozgrywki. Jego ruchy odbywają się w identyczny sposób jak poprzednio, jednak kafle dokłada on do dróg innych graczy, zamiast swojej - pomagając tym samym swoim towarzyszom w dotarciu do końca.
- Gracz, który dotarł do środka planszy jako pierwszy, ma możliwość zrezygnowania z rozgrywki, czyli kumulowania punktów Mana (patrz - "Przebieg gry - Dwa etapy"). Nie jest to jednak wskazane, gdyż utrudni to innym graczom dotarcie do końca, a on sam będzie się nudził podczas rozgrywki.
- Gdy wszyscy gracze (prócz jednego) dotarli do środka planszy - mają możliwość kontynuowania rozgrywki w dowolny możliwy, zgodny z zasadami gry sposób, np. burząc ściany stojące przed spóźnionym graczem, lub pomagając mu budować korytarze, które przyspieszą jego podróż.
- Gracz, który nie pojawi się na danej rozgrywce - nie ma możliwości ruchu, nie otrzymuje żadnych kafli, ani nowej Misji. Nie jest też obciążany konsekwencjami żadnych kart. Znaczący to, że nieobecny na rozgrywce gracz traci tę turę i dopiero w następnym tygodniu może z powrotem dołączyć do rozgrywki.

Dla Prowadzącego

Fabula

Fabula służy budowaniu klimatu gry i należy ją czytać w momentach opisanych przy każdej z części. Historię należy opowiadać z zaangażowaniem (jakby czytało się ją dziecku do snu, albo prezentowało pasjonujący temat na forum publicznym).

Wstęp niefabularny

Zapoznaje graczy z mechaniką świata gry i niejako wprowadza w jej klimat. Wyjaśnia niektóre podstawowe procesy zachodzące podczas rozgrywki i systematyzuje kwestię Misji. Czytać po przygotowaniu gry!

Witajcie Magowie! Jesteście adeptami starego i tajemniczego Zakonu Laude Vitaem - strzegącego ładu na Ziemi i stojącego po stronie światła bractwa, którego historia sięga XI wieku naszej ery. Zostaliście wybrani do szczególnej misji - oto stoicie przed wrotami Labiryntu, magicznej budowli, która strzeże największego skarbu w dziejach naszego świata - Księgi Stworzenia i Zagłady. Artefakt ten, jako jedyny jest w stanie zatrzymać przerażającą siłę, która pojawia się co dwa tysiące lat - Wieczne Zło. Waszym zadaniem będzie dotarcie do Księgi i stawienie czoła wszelkim przeciwnościom, które pojawią się na Waszej drodze. Jednak nikomu jak dotąd nie udało się dotrzeć do Księgi i nie wiadomo, czy jej otwarcie będzie znaczyło koniec Waszych przygód.

Labirynt rządzi się swoimi prawami, również czas płynie tam inaczej. Wasza podróż potrwa zatem dłużej niż Wam się będzie wydawało, a w jej trakcie spotkacie mnóstwo istot, które pomogą Wam w dotarciu, lub zdecydowanie utrudnią drogę do Księgi. Między kolejnymi odcinkami Labiryntu będziecie musieli regenerować swoje siły witalne i Manę, czyli magiczną energię. Regeneracja odbywa się w trybie medytacji i trwa tydzień - tyle ile macie czasu na wykonanie misji w bibliotece. Po regeneracji będziecie mogli wykonać ruch po Labiryncie, ale uważajcie! Długość pokonanej drogi zależy od tego, czy wykonacie Misję! W trakcie podróży Prowadzący zapozna Was z historią powstania Zakonu i wyjaśni, jak Księga znalazła się w Labiryncie. Powodzenia!

Część I

Wprowadzenie fabularne, z którym należy zapoznać graczy przed pierwszą kolejką, lub zaraz po niej, jako nagrodę za ukończenie pierwszej tury. Zapoznaje graczy z celem gry, oraz bohaterami historii, a także tłumaczy, skąd się ów cel bierze. Zarysowuje również postaci Magów i ich motywacji.

Historia zaczyna się pod Koniec XII w. Syrii. Trwają prześladowania Chrześcijan. Garstka młodych kapłanów bractwa Asasynów ma dość morderczych metod walki o rzekomo słuszną sprawę. Uciekają ze swojej siedziby i rozpoczynają podróż w poszukiwaniu nowego celu.

Gdy wyczerpani kapłani szli przez pustynię, znalazł ich starzec - Velen, wędrujący ze swoją karawaną, który zaoferował im pomoc i opiekę. Kapłani nie byli pewni, czy starzec nie chce ich oszukać i zabić. Jednak gdy karawana została zaatakowana, ów starzec obronił ich przed bandytami pokazując im swoje magiczne zdolności.

Velen jak się okazało, również uciekł ze swojego bractwa - Templariuszy, by szukać Księgi Stworzenia i Zagłady. Kapłani nie wiedzieli czym jest ów artefakt, jednak podążali za Velenem, ucząc się od niego arkanów magii.

Część II

Rozjaśnia główny wątek fabularny gry, a także tłumaczy, dlaczego gracze podróżują po tym, a nie innym świecie. Wprowadza również termin "Ostatniej Próby", który ma za zadanie zasiać w graczach ziarno niepewności, co do zakończenia rozgrywki. Tę część należy przeczytać mniej więcej wtedy, gdy większość graczy posiada ścieżki długie na ok. 8 - 10 kafli.

Velen szkolił swoich uczniów, stając się ich mistrzem. Zapoznał ich z tajemnicami magii światła, która leczy, łączy nierozzerwalnymi więziami zakochanych, czy umożliwia stworzenie życia; i magii mroku - potwornej, dążącej do wyniszczenia wszelkiego stworzenia mocy, która swą siłę czerpie z cierpienia i śmierci.

Na łożu śmierci Velen kazał swym uczniom odnaleźć Księgę Stworzenia i Zagłady i ukryć ją. Przestrzegł ich również, że Księga może uchronić świat przed Wiecznym Złem - mroczną mocą, niszczącą życie i pochłaniającą Światłość, która nadchodzi co dwa tysiące lat. Kapłani, podążając za wskazówkami zmarłego mistrza - odnaleźli i ukryli Księgę w Labiryncie. Nałożyli na nią Magiczną Pieczęć, której zerwanie ma postawić śmiałków przed Ostatnią Próbą. Sam Labirynt zaś ustali zaklęciami zabezpieczającymi przed niechcianymi gośćmi.

Część III

Ostatnia część historii etapu I, przenosząca graczy do współczesności i stawiająca graczy w znanym im miejscach w świecie gry. Poznają kim są, dlaczego robią, to co robią i jaki jest ich nadrzędny cel. Mówi też o Próbie, czyli nadchodzącym drugim etapie gry (o którym nie należy jednak wspominać do momentu otwarcia Księgi). Tę część należy czytać, gdy część graczy dotarła już do Komnaty, lub jest od niej oddalona o jedną turę.

Magowie poprzysięgli bronić Życia i stać na straży Dobra, by przygotować ludzkość na nadejście Wiecznego Zła. Założyli tajny Zakon Laude Vitaem, do którego przyjmowali bardzo niewielu uczniów, wyselekcjonowanych w bardzo surowy sposób. Zakon trwał w ukryciu przez stulecia, pomagając ludziom i strzegąc ich przed Złem. Jednak dziś, po ośmiuset latach, gdy zbliża się Wieczne Zło, Magowie Zakonu, czyli Wy, muszą dotrzeć do Księgi i stanąć przed Próbą, która pozwoli im uratować świat.

Część IV

Wprowadza w fabułę etapu II, kiedy zmienia się plansza i cel gry. Gracze zostają zapoznani z nowym mechanizmem, który jest nieco inny niż w etapie I. Ten fragment należy przeczytać w momencie, gdy wszyscy gracze dotarli do Komnaty i są gotowi do otwarcia Księgi (posiadają w sumie przynajmniej 15 kafli).

Magowie dotarli do Komnaty Księgi Stworzenia i Zagłady. Tam, na złotym postumencie, w szklanej gablocie unosiła się oprawiona w kamienie szlachetne Księga. Wspólnie przybliżyli się do postumentu i delikatnie unieśli szklaną pokrywę. Księga opadła na postument, a jej blask oślepił Magów. Prowadzeni swoją intuicją i wieloletnimi naukami inkantacji, która miała otworzyć Księgę - zebrali się wokół niej i wymówili wspólnie jej treść.

(można zaproponować wspólne czytanie inkantacji przez graczy, jednak nie jest ono w ogóle wymagane i można je pominąć...)

Oto stoję przed twą mocą, przed obliczem ciała Magii.
Tu mnie wiodło czyste serce, zdrowe myśli, mocne nogi.
Zła się wyrzec chcę na świecie, moją misją ład wśród ludzi,
Powołany przez prorocstwo, co się w dwa milenia budzi.

Sity mroku się wyrzekam, światłość włada moją myślą.
Tam, gdzie inni chcą cię pojąć, pragnę cię zostawić czystą.
Postaw mnie przed Próbą tedy, co bym mógł przed sądem stanąć,
I otworzyć twoje wrota, poświęcając swą tożsamość.

...i kontynuować od tego miejsca)

Magowie wypowiadali słowa inkantacji, a Księga unosiła się coraz wyżej i wyżej. Gdy padło ostatnie słowo, z Księgi wydobył się oślepiający blask, a w ich uszach zaczął rozbrzmiewać wibrujący głos, który powiedział:

(ten fragment należy przeczytać podniosłe i patetycznie, jakby wszystko zależało od treści słów, które usłyszą Magowie - bo tak w sumie jest!)

Oto stoicie tedy w obliczu mej światłości! Zostaniecie postawieni przed ostatnią Próbą śmiertelniczy! Jeśli chęci Wasze są nieczyste, pożegnacie się z życiem, a pamięć o Was zaginie. Każdy klejnot jest symbolem innej siły natury - Wy odnajdziecie miejsce, w którym mają spocząć, a następnie zasilicie je odpowiednią im siłą. Nie wszystkie postumenty są jednak prawdziwe - do Was należy zadanie, by znaleźć odpowiednie z nich. Powodzenia, śmiertelniczy!

Po tych słowach Księga straciła swój blask, w uszach Magów nie wibrował już żaden dźwięk, a postument, nad którym wcześniej wisiła Księga odsunął się, ujawniając schody prowadzące w dół, do innego pomieszczenia. Jednocześnie, za ich plecami coś zachrobotało - jedna ze ścian przesunęła się, a w jej wnętrzu, w specjalnych wydrążeniach widniały 4 różnokolorowe klejnoty: czerwony, biały, zielony i niebieski. Magowie chwycili za kamienie i ruszyli do lochów, by zakończyć swą misję.

Gdy zeszli ze schodów, zatrzymali się na platformie stojącej pośrodku ogromnej, wolnej przestrzeni. Rozglądając się na boki i w dół dostrzegli dziesiątki wąskich, przecinających się

gdzieniegdzie ścieżek, wychodzących z wielu pięter niekończących się Lochów. Platforma zdawała się wisieć pośrodku tej gmatwaniny korytarzy, jednak była umocowana na grubej, granitowej kolumnie, opadającej bardzo nisko włąb dna pomieszczenia, jak wieża strażnicza górująca nad przypominającą mrowisko siecią dróg.

Platforma zdawała się być punktem startowym niekończącego się wyścigu - wychodziło z niej osiem zawieszonych w powietrzu ścieżek, które prowadziły do ciemnych pomieszczeń. Magowie byli przepętnieni strachem - nie wiadomo jak trwałe są te "mosty", ani co czeka po ich drugiej stronie. Wiedzieli jednak, że to od nich zależą losy świata. Niektórzy co odważniejsi, ruszyli samotnie przed siebie, a inni połączywszy się w drużyny podjęli się wspólnej wędrówki.

Pierwszy Ołtarz Żywiołów

Tę część należy czytać tuż po odnalezieniu pierwszego aktywnego Ołtarza Żywiołów, nawet jeśli w jednej kolejce został odnaleziony więcej niż jeden. Wyjaśnia ona zasady działania Ołtarzy. Należy zwrócić uwagę na to, który Ołtarz został aktywowany jako pierwszy i wybrać odpowiednią opcję fabularną.

Mag niosący Kryształ [wybierz odpowiedni Kryształ] wody/ziemi/ognia/powietrza dotarł do pomieszczenia z niewielkim postumentem. Na całej jego powierzchni wyryte były półokrągłe symbole o różnym wykończeniu - jeden wyglądał jak trójząb, inny jak cyfra "4", jeszcze inny, jak

pierścionek z brylantem. Od razu rozpoznał w nich alchemiczne ikony różnych pierwiastków chemicznych, ale również żywiołów. Księga mówiła o umieszczeniu Kryształów na Ołtarzach - położył więc delikatnie Kryształ na postumencie i odsunął się. Po dłuższej chwili nic się nie wydarzyło. Wtedy dotarło do niego, że Kryształ należy w jakiś sposób aktywować. Spróbował pocierania - nic się nie stało. Wypowiedział Inkantację Aktywacji Księgi - nadal nic. Kryształ stał w miejscu, a Mag wpatrywał się w niego pustym wzrokiem, zastanawiając się w jaki sposób może pobudzić do życia magiczny kamień.

I nagle - olśnienie! Mag podszedł do Ołtarza i delikatnie nachylił się nad Kryształem.

[wybierz odpowiednią linię - zgodnie z poprzednim wyborem]

[Kryształ Wody]

Wyciągnął manierkę z wodą i upuścił kilka kropel na postument i na sam Kryształ. Klejnot zaczął się jakby pocić - zaczęły wypływać z niego maleńkie kropelki wody, by po chwili zmienić się w całe strugi wody, spływające po postumencie na stopy Maga. Towarzyszyło temu delikatne piszczenie i jakby szum. Kryształ zaczął także świecić niebieskim blaskiem, po czym zawisł kilka centymetrów nad Ołtarzem, ociekając strugami wody.

[Kryształ Ziemi]

Podniósł z ziemi trochę piasku i posypał nim postument i sam Kryształ. Klejnot delikatnie zawibrował. Z jego środka zaczęły wychodzić drobne gałązki, które oplatając go przestaniały jego powierzchnię. Spod nich dobiegał zielony blask, delikatnie oświetlając pomieszczenie z Ołtarzem. Kamień wibrował coraz mocniej, do tego stopnia, że zaczął wydawać głucho

buczenie, rozchodzące się echem po ścianach komnaty, a następnie uniósł się kilka centymetrów nad Ołtarzem.

[Kryształ Ognia]

Sięgnął do kieszeni i wyciągnął z niej pudełko zapatek. Rozpalił jedną z nich i położył obok Kryształu, na postumencie. Klejnot zaczął się rozgrzewać, jakby miał się zaraz rozpuścić, aż zapłonął czerwonym blaskiem, a płomień spowity jego powierzchnią. Uniósł się przy tym nieznacznie nad Ołtarzem i zawisł tak, szumiąc delikatnie w językach ognia i rozgrzewając pomieszczenie.

[Kryształ Powietrza]

Delikatnie dmuchnął w jego kierunku. Kryształ uniósł się nad postumentem i zaczął obracać wokół własnej osi coraz szybciej i szybciej, wciągając w swoją stronę drobinki piasku i kurzu, aż otoczyło go małe tornado. Jego wnętrze wypełnił biały, oślepiający blask. Towarzyszył temu przyjemny świst i orzeźwiający podmuch ciepłego powietrza.

[kontynuuj]

Mag był bardzo zadowolony z sukcesu i telepatycznie przekazał swoim towarzyszom instrukcje aktywacji Ołtarzy.

Grande Finale!

Epickie zakończenie historii, które należy czytać jedynie po dotarciu do wszystkich Ołtarzy Żywiołów.

Niestrudzeni, choć doszczętnie zmęczeni Magowie przemierzali tunele lochów Labiryntu. Gdy morzył ich sen - spali, gdy tracili wiarę - medytowali. Żywili się jedynie energią duchową, która nie napelniała im jednak brzuchów, tylko dawała siły do kolejnego dnia tułaczki po Labiryncie. Przemęczeni przeciwnościami losu stojącymi na ich drodze, z nogami ugiętymi od bagażu szli mozolnie niekończącymi się korytarzami szukając Ołtarzy Żywiołów. Większość Kryształów była już na swoim miejscu - pozostał ostatni.

Ich telepatyczne zdolności pozwalały na odległą komunikację, dlatego ci, którzy odnaleźli odpowiednie Ołtarze, zostawali przy nich na straży, czekając na resztę. Gdy ostatni Mag odnalazł ostatni Ołtarz, złożył na nim Kryształ i aktywował magiczny mechanizm - wszyscy to odczuli. Powietrze wokół nich zawibrowało, ich ciała osnuła magiczna aura, a korytarze rozświetliły się jaskrawymi barwami czterech kolorów żywiołów. Każdy z bohaterów drżał w oczekiwaniu na kolejne wydarzenia, które miały ocalić świat przed Wiecznym Złem.

Wtem, sufit "zniknął", a raczej został zastąpiony przez rozgwieżdżone niebo, którego nie widzieli od długich tygodni, ukryci w Labiryncie. Ulga, która pojawiła się w ich sercach od razu została zastąpiona panicznym przerażeniem, gdy dostrzegli na niebie cienisty całun sunący powoli w ich stronę. Każdy z Magów przyglądał się z uwagą nadchodzącemu mrokowi. Patrząc głębiej i głębiej w ten falujący mrok bezkształtnej masy, Magowie zaczęli dostrzegać w nim swoje największe lęki - jeden skulił się w rogu ściany Labiryntu widząc w całunie stwora spod łózka, który przerażał go w dzieciństwie; inny machał w popłochu rękami próbując niby wydostać się na powierzchnię, jakby tonął; kolejny zaczął okładać się rękami po ciele, próbując ugasić nieistniejący ogień. W Labiryncie rozpętał się chaos - ściany zaczęły się osuwać, prawie zasypując niektórych z Magów. Ci, którym udało się powrócić do zdrowych zmysłów zaczęli

miotać zaklęciami ochronnymi, by ustrzec swoich przyjaciół przed kataklizmem. Wydawało się, że wszystko stracone... że już za późno. W ich głowach zaczęły się pojawiać myśli zwątpienia i żalu.

Nagle czas zamarł, zatrzymał się. Nie było Magów, choć stali w korytarzach. Nie było mroku, choć zbliżał się przez czarne niebo. Nie było zagrożeń, głodu, strachu, czy zmęczenia, choć zostało po nich cielesne wspomnienie. Jedyne, co wydawało się "być" tu i teraz - to światło. Przeróżnie jasne, wrzeszczące swoją jaskrawością i ciepłem światło, które gigantycznym słupem strzelało w stronę Wiecznego Zła. Słup światła wdercał się w mrok, gdy pojedyncze okruchy przerażenia chciały uciekać we wszystkie strony. Jednak świetlisty filar wciągał je do swojego wnętrza, nie dając ujść choćby najmniejszej drobinie mroku. Korytarze Labiryntu wypełniły przeraźliwe krzyki i piski dobiegające z góry, w dół zaczęły spadać paskudne, martwe stworzenia, których czarna krew parowała na posadzce. Strugi zielonej mazi ściekały po ścianach, powietrze przeszył mróz.

Nikt nie zauważył skąd wzięło się światło, ani ile trwał ten przeraźliwy pokaz mitycznej siły. W Labiryncie nie było już nikogo, ani niczego, co mogło być świadkiem tego zjawiska. Gdzieś, pośród krętych ścieżek korytarzy, magicznych stworzeń i niebezpiecznych pułapek, na złoty postument upadła stara Księga, rozsypując wokół siebie drobinę kurzu. Mrok zniknął, zniknęło światło - została tylko cisza, przesywająca korytarze Labiryntu.

Magowie obudzili się w swoich łózkach z poczuciem wykonanej misji. Gdy zebrali się w Wielkiej Sali Zakonu Laude Vitaem, nie powitał ich suto zastawiony śniadaniem stół, ani rozentuzjasmowany tłum wdzięcznych ludzi, ani nawet postaniec z kolejną misją. Pośrodku Sali unosił się duch Veleny, rozświetlając swoim blaskiem przemęczone umysły bohaterów. Nie odezwał się ani słowem, jednak Magowie wiedzieli, że już po wszystkim. Zjawa uśmiechnęła się kącikiem ust i zniknęła, a Magowie wrócili do swoich codziennych nie do końca pamiętając, co zaszło w Labiryncie. Wiedzieli jednak, że ich świat jest bezpieczny przez kolejne dwa tysiące lat, i że ich zadaniem jest teraz przekazywać swoją wiedzę kolejnym pokoleniom, przez stulecia.

Dane gry

Wymiary planszy [kafle]: 18x12

Wymiary planszy [mm]: 850x540 mm

Tabela ilości kafli

Droga	115
Zagrożenia	42
Misja Specjalna	20
Przedmioty	35
SUMA KAFLI	212

Tabela dobierania kart w Turze Zerowej

0 Tura					
Il. graczy/rodzaj kafla	Droga	Zadanie spec.	Zagrożenie	Przedmiot	Suma kafli
2	3	1	1	1	6
3	5	1	2	1	9
4	7	1	2	2	12
5	8	1	3	3	15
6	10	2	3	3	18
7	11	2	4	4	21
8	13	3	4	4	24

Tabela pokazuje ile kafli, jakiego rodzaju należy dołożyć do puli kafli przeznaczonych na daną rozgrywkę, w zależności od ilości obecnych na niej graczy. Jeśli na pierwszej rozgrywce obecnych jest 3 graczy - należy stworzyć pulę 9 kafli o odpowiednich ilościach danych typów kafli (5 dróg, 1 Misja Specjalna, 2 zagrożenia, 1 przedmiot). Po Turze Zerowej w puli nie powinny zostać żadne wolne kafle. Jeśli jednak tak się stanie - należy dołożyć je do reszty nieużytych kafli, przeznaczonych na następną rozgrywkę.

Tabela dobierania kart w kolejnych turach*

0 Specjalnych wykonanych					
Il. graczy/rodzaj kafla	Droga	Zadanie spec.	Zagrozenie	Przedmiot	Suma kafla
2	8	1	3	3	15
3	11	2	4	3	20
4	14	2	5	4	25
5	16	3	6	5	30
6	19	3	7	6	35
7	22	4	7	7	40
8	25	4	8	8	45
1 Specjalne wykonane					
2	9	2	3	3	17
3	12	2	4	4	22
4	15	3	5	4	27
5	18	3	6	5	32
6	20	4	7	6	37
7	23	4	8	7	42
8	25	5	9	8	47
2 Specjalne wykonane					
2	10	2	4	3	19
3	13	2	5	4	24
4	16	3	5	5	29
5	18	3	7	6	34
6	21	4	8	6	39
7	24	5	8	7	44
8	26	5	10	8	49
3 Specjalne wykonane					
2	12	2	4	3	21
3	15	2	5	4	26
4	17	3	6	5	31
5	20	3	7	6	36
6	22	4	8	7	41
7	25	4	9	8	46
8	28	5	9	9	51

4 Specjalne wykonane					
2	12	2	5	4	23
3	15	3	5	5	28
4	18	3	7	5	33
5	20	4	8	6	38
6	23	4	9	7	43
7	26	5	9	8	48
8	28	5	10	10	53
5 Specjalnych wykonanych					
2	14	2	5	4	25
3	16	3	6	5	30
4	19	3	7	6	35
5	21	4	8	7	40
6	24	5	8	8	45
7	27	5	9	9	50
8	29	6	10	10	55
6 Specjalnych wykonanych					
2	15	3	5	4	27
3	17	3	5	5	32
4	19	3	7	6	37
5	23	4	8	7	42
6	26	4	9	8	47
7	28	5	10	9	52
8	31	6	11	10	57

Powyższa tabela pokazuje ile kafli, jakiego rodzaju należy dołożyć do puli kafli przeznaczonych na daną rozgrywkę, w zależności od ilości obecnych na niej graczy i ilości wykonanych Misji Specjalnych. Jeśli na rozgrywce obecnych jest 3 graczy, z których 1 wykonał Misję Specjalną - należy stworzyć pulę 22 kafli o odpowiednich ilościach danych typów kafli (12 dróg, 2 Misje Specjalne, 4 zagrożenia, 4 przedmioty). Jeśli po turze pozostaną wolne, nieużyte kafle - należy dołożyć je do reszty kafli, przeznaczonych na następane rozgrywki.

***WAŻNE!**

Należy stosować zasadę dobierania kafli z puli stworzonej z pomocą tabeli, ponieważ rozgrywka jest uzależniona od procentowych stosunków danych kafli do całości. Zaburzenie tej równowagi może negatywnie wpłynąć na rozgrywkę!

Przykładowa tura

W grze jest ośmiu graczy, każdemu z nich odpowiada cyfra oznaczająca jego kolejność w turze.

1. Prowadzący przygotowuje grę i sprawdza, jakie Misje wykonali gracze, a następnie przydziela im odpowiednią ilość kafli:
 - Gracz 1 otrzyma 5 kafli, ponieważ wykonał Misję Podstawową
 - Gracz 2 otrzyma 7 kafli, ponieważ wykonał Misję Specjalną
 - Gracz 3 otrzyma 5 kafli,
 - Gracz 4 otrzyma 5 kafli,
 - Gracz 5 otrzyma 7 kafli,
 - Gracz 6 otrzyma 1 kafel, ponieważ nie wykonał żadnej Misji,
 - Gracz 7 otrzyma 5 kafli,
 - Gracz 8 otrzyma 5 kafli.
 2. Gracz 1 losuje 5 kafli z woreczka i podaje woreczek graczowi 2. Ten losuje 7 kafelków z woreczka i podaje go graczowi 3 i tak dalej, póki wszyscy gracze nie dobiorą należnej im ilości kafelków.
 3. Gracze po wylosowaniu kafelków układają je w stosach przed sobą, rewersem do góry. Tak, aby nikt nie wiedział co się pod nimi kryje (również gracz, do którego ten stos należy).
 4. Gracz 1 zaczyna - dokłada pierwszy kafel do pustego miejsca na planszy oznaczonego swoim symbolem. Kafel ten nie posiada żadnego oznaczenia - kolejka 1 gracza się kończy.
 5. Gracz 2 dokłada kafel do pustego miejsca na planszy oznaczonego swoim symbolem. Kafel ten posiada oznaczenie skrzyni, co oznacza, że gracz może wylosować Przedmiot z puli Przedmiotów. Prowadzący podaje mu karty rewersem do góry, a gracz 2 wybiera jedną z nich - otrzymuje Elixir Many. Może więc wykonać trzy czynności, zanim zakończy kolejkę:
 - a. Może dobrać jeden kafel, zużywając Przedmiot i oddając go Prowadzącemu,
 - b. Może spasować i zachować Przedmiot na następne kolejki lub tury.
 - c. Może oddać Przedmiot innemu graczowi.
- Uwaga! Oddawać Przedmioty mogą JEDYNIEM graczom, z którymi moja droga się połączyła!**
- Kolejka gracza 2 kończy się.
6. Gracz 3 rozpoczyna swoją kolejkę tak samo, jak poprzedni gracz (i wszyscy kolejni). Dokłada kafel z symbolem czaszki - Zagrożenie. Losuje Zagrożenie - jest to Kobold. Gracz nie posiada żadnych Przedmiotów (ponieważ jest to pierwsza tura), ma za to 4 kafle w ręce. Kobold kradnie mu jeden przedmiot, losowo wskazany przez Prowadzącego (w tym przypadku kafel, ponieważ gracz nie posiada Przedmiotów). Kolejka się kończy.
 7. Gracz 5 dokłada swój pierwszy kafel, oznaczony rycerzem. Losuje Misję Specjalną i zachowuje ją do końca tury. Wtedy decyduje, czy chce pozostawić sobie Misję Specjalną, czy wylosować Misję Podstawową, wartą mniej kafli.
 8. Gracz 6 dokłada swój jedyny kafel i na tym jego tura się kończy, chyba że któryś z graczy wylosuje Przedmiot Kryształowa Kula i da graczowi 6 możliwość dobrania kafla; lub przekaże mu Elixir Many.
 9. Gracz 7 dokłada swój kafel, bez żadnego oznaczenia. Koniec kolejki.

10. Gracz 8 dokłada swój kafel, z oznaczeniem skrzyni - losuje Przedmiot: Kryształową Kulę. Decyduje się na użycie Kuli na graczu 6 - wtedy gracz 6 dobiera kafel, ale będzie mógł go użyć dopiero podczas swojego ruchu.
11. Gracze wykonują swoje ruchy, stosując się do oznaczeń na kaflach i dobierając odpowiednie karty i Misje.
12. Tura kończy się w momencie, gdy wszyscy gracze wyłożyli swoje kafle na planszy i żaden z graczy nie decyduje się na użycie przedmiotu (oficjalnie zakończył swoją turę).
13. Następnie każdy z graczy losuje Misję w sposób zaproponowany przez prowadzącego (wybiera liczbę od 1 do 32 lub losuje karteczkę z numerkiem, lub ciągnie los w dowolny inny sposób), a gracze posiadający Misję Specjalną decydują, czy chcą ją zachować, czy odrzucić (dobierając tym samym Misję Podstawową). Gracze, którzy nie wykonali Misji Podstawowej mają możliwość zamiany niewykonanej Misji na inną, lub pozostawienia sobie starej, niewykonanej Misji na kolejny tydzień.
14. Rozgrywka w danym tygodniu zostaje zakończona, tablicę z planszą można odstawić i kontynuować zajęcia.
15. Do zobaczenia za tydzień!

Niniejsza instrukcja stanowi pełne wyjaśnienie zasad rządzących grą. Jeśli jakieś mechanizmy nie zostały wyjaśnione, lub są niejasne - należy zwrócić się o pomoc do twórców. Takie przypadki nie powinny jednak wystąpić.

Powodzenia!

Pomoc (FAQ)

- **Co to jest Labirynt?**
Labirynt to grywalizacja stworzona z myślą o Osobach z Zespołem Aspergera i podopiecznych Fundacji Synapsis.
- **Co to jest grywalizacja?**
To system motywacyjny oparty na mechanizmach i elementach gier. W przypadku Labiryntu motywujemy graczy do chodzenia do bibliotek, poprzez dawanie możliwości ruchu po planszy, dzięki wykonywaniu Misji.
- **Czemu służy Labirynt?**
Labirynt ma zachęcać osoby z Zespołem Aspergera do częstszego odwiedzania miejskich bibliotek i polepszenia ich umiejętności interpersonalnych, poprzez aktywizację ich życia codziennego i dodanie nowych schematów.
- **Która plansza przedstawia Labirynt, a która Lochy?**
Cala plansza Labiryntu jest pusta (prócz środka planszy, który symbolizuje Komnatę Księgi). Plansza Lochów zaś, posiada wiele nieprzekraczalnych, zamalowanych na ciemno pól.
- **Czy symbole Magów na planszy mają jakieś znaczenie?**
Nie. Mają one jedynie za zadanie wskazać miejsce pierwszego ruchu każdego gracza.
- **Ile kafli mogę mieć maksymalnie w stosie?**
W pierwszym etapie 7 - gdyż tyle wynosi nagroda za Misję Specjalną. Po dotarciu do Komnaty możesz jednak gromadzić kafle, pasując swoje ruchy.
- **Ile kafli mogę zagrać w swojej kolejce?**
Zawsze jeden.
- **Czy mogę spasować ruch?**
Tylko jeśli dotrzesz do Komnaty. W każdym innym przypadku należy w określony sposób pozbyć się jednego kafela: jeśli masz możliwość ruchu - dokładasz go do swojej ścieżki (lub ścieżki dzielonej z innym graczem); jeśli nie masz możliwości ruchu - odrzucasz ostatnio dobrany kafel, a Twoja kolejka kończy się.
- **Co mam zrobić, jeśli nie mam gdzie dołożyć kafela?**
Taka sytuacja nie powinna się zdarzyć. Jeśli jednak gracz nie ma gdzie dołożyć kafela, musi postąpić podobnie, jak w przypadku bycia zablokowanym - odrzucić kafel i odczekać kolejkę.
- **Czy mogę przekazać przedmiot innemu graczowi?**
Tak, o ile Wasze ścieżki są połączone, a opis przedmiotu tego nie zabrania.
- **Czy inny gracz może pomóc mi w zagrożeniu?**
Tak, ale pod warunkiem, że wspólnie budujecie ścieżkę. Jednak również wspólnie odczuwacie konsekwencje tych zagrożeń.
- **Co się dzieje, jeśli zagrożenie wystąpi na ścieżce budowanej z innym graczem?**
Każdy gracz ponosi konsekwencje wylosowanego przez aktywnego gracza zarożenia. Wyjątkiem jest, jeśli jeden z graczy posiada Oko Nehaleni i widzi, że kolejny dołożony kafel będzie kaflem zagrożenia - wtedy może go wymienić, a obaj gracze unikają zagrożenia.

- **Po co mam wykonywać Misje?**
Wykonywanie Misji umożliwia poruszanie się po Labiryncie i Lochach, poprzez otrzymywanie określonej ilości kafli na początku tury.
- **Czym się różnią Misje Podstawowe od Specjalnych?**
Misje Podstawowe są bardzo łatwe i możliwe do wykonania dla każdego. Za ich wykonanie otrzymujesz 5 kafli korytarzy. Misje Specjalne to zadania wymagające większego zaangażowania i prawdopodobnie pomocy. Dzięki nim otrzymujesz 7 kafli po realizacji. Misje Specjalne wiążą się ponadto z pewnymi bohaterami, którzy zlecają graczom konkretne czynności.
- **Co mam robić, jeśli nie posiadam kafli?**
Twoja gra na dany dzień została zakończona, o ile któryś z graczy nie użyje na Tobie Kryształowej Kuli.
- **Co się dzieje w przypadku, gdy moja droga połączy się z drogą innego gracza?**
W takim wypadku możecie wspólnie kontynuować podróż do Komnaty, budując kafle jeden po drugim przed sobą.
- **Co się dzieje w przypadku, gdy moja droga do Komnaty została zablokowana przez innych graczy?**
Możesz prosić innych graczy o użycie na niewygodnym, lub blokującym Cię kafłu Rękawicy Tytana. Jeśli sam ją posiadasz - wystarczy, że dojdiesz do ściany, która Cię blokuje i ją zburzysz. Jeśli posiadasz Pierścień Zaświatów - możesz połączyć swoją ścieżkę z innym graczem, o ile z nią sąsiadujesz.
- **Co mam zrobić po dotarciu do Komnaty?**
Do otwarcia Księgi wymagane jest posiadanie przez całą drużynę konkretnej ilości "wolnych" kafli", czyli punktów Many. Jeśli dotrzesz do Komnaty jako pierwszy - możesz czekać na resztę graczy i pasować swoje ruchy, lub budować ścieżkę ze środka Komnaty w stronę innych graczy.
- **Kiedy kończy się I Etap gry?**
W momencie, gdy wszyscy aktywni gracze (czyli ci, którzy posiadają swoje znaczniki na planszy) dotrą do środka mapy Labiryntu - Komnaty i będą posiadali daną ilość punktów Many.
- **Kiedy kończy się gra?**
W momencie, gdy wszystkie Kryształy Żywiołów zostaną umieszczone na w odpowiednich miejscach.
- **Jak umieścić Kryształ na postumencie?**
Umieszczenie Kryształów na postumentach jest symboliczne - odbywa się poprzez odkrycie jednego z 6 kafli wyłożonych na początku 2 etapu na planszy. Odkrycie kafła postumentu jest równoznaczne z dołożeniem do niego swojego kafła.