

7-99 2-4 20-30'

Дизайн игры: Max J. Kobbert
Иллюстрации: Pilot Studio, Naïade
Фото: Shane Smith

RUS



Добро пожаловать в Сумасшедший Лабиринт!

Содержимое:

- A** 1 игровое поле
- B** 34 плитки лабиринта (стены)
- C** 24 секретные карточки
- D** 4 игральные фишки



Цель Игры

В заколдованном лабиринте игрокам предстоит сделать множество открытий. Каждый игрок пытается, ловко передвигая ходы лабиринта, добраться до необходимых ему таинственных предметов и существ. Тот, кто первым сумеет раскрыть все тайны лабиринта и вернуться обратно на стартовую позицию, станет победителем.

Подготовка к игре

Прежде чем начать первую игру, осторожно выломайте лабиринтные плитки и секретные карточки с изображением предметов.

Плитки лабиринта перемешиваются изображением вниз, а затем раскладываются лицевой стороной вверх на свободные ячейки игрового поля. В результате получается лабиринт с непредсказуемым расположением ходов. Одна из плиток остается лишней. В процессе игры она используется для передвижения стен лабиринта. Перетасуйте 24 секретные карточки и распределите их поровну между игроками.

Каждый игрок складывает секретные карточки перед собой стопкой, рисунком вниз. Затем каждый игрок выбирает себе фишку и ставит ее в угол игрового поля, помеченный соответствующим цветом.

Теперь вы готовы к игре!



Правила игры



Каждый игрок заглядывает в верхнюю секретную карточку в своей стопке, не показывая ее другим игрокам. Затем карточка кладется обратно на свое место. Предмет, изображенный на картинке, является первой целью. Найдите взглядом изображение этого предмета на игровой доске. Для того чтобы достичь цели, в свой ход игрок будет менять расположение ходов в лабиринте, вставляя в один из рядов дополнительную плитку, и затем передвигать вперед свою фишку. Последний игрок, узнавший цель поиска на карточке, ходит первым, игра продолжается по часовой стрелке. В случае сомнений, первым может начать игру самый молодой игрок, затем игра продолжается по часовой стрелке.

Ход всегда состоит из 2-х шагов:

1. **Передвиньте плитку лабиринта**
2. **Передвиньте вперед свою игральную фишку**

Когда наступает ваш ход, попытайтесь продвинуть свою игральную фишку в направлении предмета, изображенного на вашей карточке. Сначала вставьте плитку, лежащую рядом с игровой доской, а затем переместите свою фишку на игровой доске.

1. Перемещение плиток лабиринта

Те места, в которых в лабиринт можно вставить дополнительную карточку, отмечены 12-ью стрелками на краях поля. Во время своего хода вставьте плитку в игровое поле по одной из стрелок, пока другая плитка не соскользнет с противоположного края доски.



Примечание: только что вытесненную лабиринтную плитку нельзя вставлять обратно в доску в том же месте, где она была вытолкнута. Чтобы запомнить, где выпала карточка, оставьте её лежать на том же месте. Ее будет использовать следующий игрок во время своего хода.

Если вместе с вытесненной плиткой лабиринта соскальзывает с доски и игральная фишка, фишка помещается на противоположный конец доски на новую, только что добавленную плитку. Такая перестановка не считается ходом.



Важно: прежде чем делать ход своей фишкой, игрок обязан сначала сдвинуть плитки (стены) лабиринта. Это делается даже в том случае, если игрок мог бы достичь своей цели, не изменяя расположения ходов.

2. Ходы игровых фишек

После того как игрок изменил расположение ходов в лабиринте, он делает ход своей фишкой. Он может переместить фишку в любой пункт лабиринта, который связан с отправным пунктом непрерывным проходом. Фишка может быть оставлена на месте, где она находится (игрок пропускает свой ход) или быть передвинута на любое расстояние. Количество сделанных шагов не играет никакой роли.



Игрок, который достиг цели, указанной на его секретной карточке, должен открыть ее. Открытая карточка кладется рядом со стопкой остальных секретных карточек, которые еще не были использованы. Она служит доказательством того, что игрок действительно нашел требуемый предмет. Когда ход снова перейдет к этому игроку, он возьмет из стопки верхнюю карточку и, заглянув в нее, попробует добраться до изображенной на ней цели. Когда ему это удастся, он откроет данную карточку, возьмет следующую, и так далее.

Если вы не можете достигнуть предмета, который изображен на вашей секретной карточке на данном ходу, вы можете приблизиться к нему как можно ближе и попытаться добраться до цели на следующем ходу.

Теперь очередь следующего игрока. Перед тем как передвинуть свою игральную фишку, игрок вставляет в игровое поле плитку лабиринта, лежащую рядом с игровой доской, и лишь затем перемещает свою фишку на игровой доске и т.д.

Конец игры

Игрок, которому удалось открыть все секретные карточки, должен постараться как можно быстрее вернуть свою фишку на ее стартовую позицию в углу игрового поля. Тот, кто сумеет первым открыть все секретные карточки и выйти из лабиринта в том же месте, где он вошел в него, станет победителем в этой игре

Вариант для игры с детьми младшего возраста.

В самом начале игры участники могут открыть все свои секретные карточки. Положите их изображением вверх перед собой — это значительно упрощает задачу.

Во время игры игроки могут разыскивать нужные им предметы в любой последовательности. Перед каждым ходом игроки могут менять свою цель, выбирая наиболее выгодную в данной ситуации. Как только цель достигнута, переверните карточку с соответствующим изображением лицом вниз. Как только все секретные карточки перевернуты, верните фишку в стартовую позицию — так вы становитесь победителем в игре!

