

Ravensburger® Spiele № 21 093 0 • Автор: Макс Кобберт • Иллюстрации: Йоахим Краузе

Лабиринт юниор



Увлекательная игра для 2 – 4 детей в возрасте от 5 лет

Увлекательные приключения ждут маленьких привидений в таинственном лабиринте.

Отправьтесь вместе с ними на поиски спрятанных сокровищ. Но будьте осторожны. Стены лабиринта приходят в движение, и расположение его ходов постоянно меняется. Только тот, кто сумеет правильно сориентироваться в этом заколдованном месте, сможет достичь цели и раскрыть все тайны лабиринта.

Содержание:

- 1 игровое поле
- 17 карточек с изображением ходов лабиринта
- 12 секретных фишек
- 4 привидения (из 2 частей каждое)

Ravensburger

Цель игры

заключается в том, чтобы добраться вместе со своим привидением до целей, изображенных на секретных фишках, и набрать наибольшее количество фишек.



Подготовка

Перед первой игрой необходимо осторожно отделить **карточки с изображением ходов лабиринта**, а также **секретные фишки** от листа картона.

Насадите привидения на пластмассовые подставки. Теперь **игровые фигуры** готовы. Разбирать их вам уже не понадобится.

Положите **игровое поле** на середину стола таким образом, чтобы все игроки могли легко дотянуться до него.

Карточки, на которых изображены ходы лабиринта, перемешиваются и раскладываются на свободные ячейки игрового поля. В результате получается лабиринт с непредсказуемым расположением ходов. Одна из карточек остается лишней.

Положите её рядом с игровым полем. В процессе игры она понадобится вам для передвижения стен лабиринта.

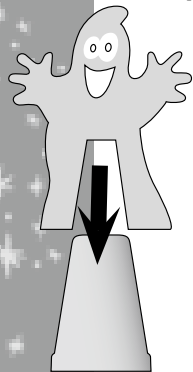
Закрытые **секретные фишки** перемешиваются и кладутся на стол рядом с игровым полем рисунком вниз.

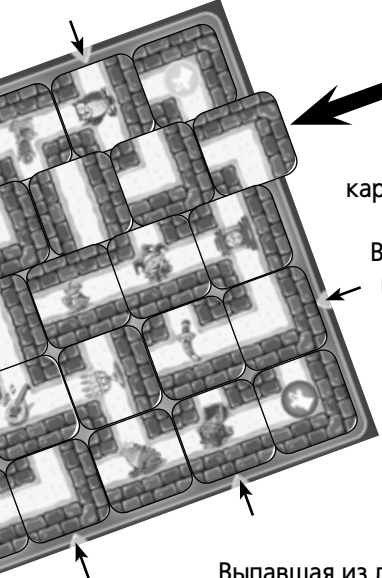
Затем каждый игрок выбирает себе фигурку привидения и ставит ее в угол игрового поля, помеченный соответствующим цветом.

Теперь можно начинать!

Игра ведется по очереди, по часовой стрелке. Начинает самый смелый из игроков. Он переворачивает секретную фишку. На ней изображена первая цель, которую предстоит достичь вам и вашим привидениям. Для этого вам нужно сначала сдвинуть стены лабиринта, а **затем** уже ходить привидением.

Игрок, делающий ход, вставляет лишнюю карточку на одной из сторон игрового поля, передвигая при этом целый ряд карточек. Те места, в которых в лабиринт можно вставить карточку, отмечены стрелками на краях поля. В результате на



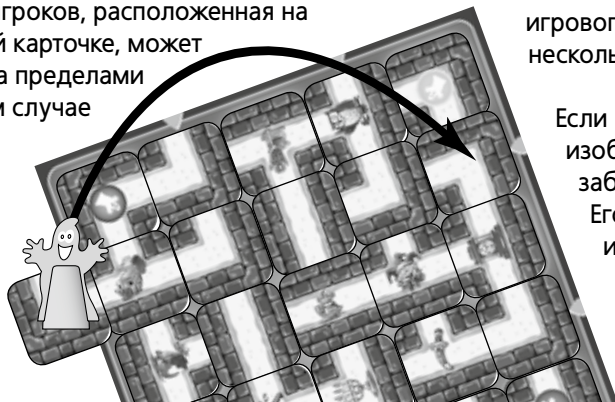


противоположной стороне выдвигается крайняя карточка.

Вы можете вставлять карточки в любом месте кроме того, из которого она была только что выдвинута. Иными словами, игрок не может сразу же аннулировать ход своего предшественника.

Выпавшая из лабиринта карточка остается лежать рядом с игровым полем до тех пор, пока следующий игрок не вставит её в другом месте.

В результате перемещения стен лабиринта фишка одного из игроков, расположенная на выдвинутой карточке, может оказаться за пределами поля. В этом случае она



переставляется на другую сторону поля и занимает место на только что вставленной карточке. Подобная перестановка не считается ходом.

Прежде чем делать ход своим привидением, игрок обязан сначала сдвинуть стены лабиринта. Это делается даже в том случае, если игрок мог бы достичь своей цели, не изменяя расположения ходов.



Так ходят привидения

Сдвинув стены лабиринта, игрок делает ход своим привидением. Он может переместить фигурку привидения в любой пункт лабиринта, который связан с отправным пунктом **непрерывным** проходом. Привидение может перемещаться на любое расстояние. Игроку разрешается также оставить его на прежнем месте. На одной клетке игрового поля могут одновременно находиться несколько привидений.

Если игроку удалось сразу же достичь цели, изображенной на секретной фишке, он забирает эту фишку и кладет её пред собой. Его ход на этом заканчивается, и следующий игрок открывает новую фишку.

Если игрок не в состоянии достичь своей цели за один ход, то тогда он должен постараться передвинуть свою фишку на наиболее выгодную исходную позицию для следующего хода. Затем в игру вступает следующий участник. Он пытается достичь **той же самой** цели. Так продолжается до тех пор, пока один из игроков не сумеет добраться до заданной цели. Этот игрок получает секретную фишку. Только после этого следующий участник игры может открыть новую фишку.

Конец игры

Как только один из игроков достигнет цели, изображенной на последней секретной фишке, он забирает её себе. На этом игра заканчивается. Победителем становится тот, кто сумел набрать наибольшее количество секретных фишек.

Вариант игры для опытных игроков

Перед началом игры секретные фишки перемешиваются и распределяются поровну между игроками. Фишки остаются закрытыми. Каждый игрок складывает их перед собой стопкой, рисунком вниз.

Игрок, делающий ход, берет верхнюю фишку из своей стопки и рассматривает её таким образом, чтобы соперники не могли видеть изображенного на ней рисунка. Затем он снова закрывает ее и кладет на стол перед собой. Теперь только он один знает цель, которой предстоит достичь его привидению. Игрок сдвигает стены лабиринта и делает ход так, как это было описано выше. Если ему удастся достичь цели, изображенной на секретной фишке, он открывает её. Его ход на этом заканчивается.

Если игрок не может достичь своей цели, он переставляет свое привидение на столько клеток вперед, на сколько он хочет, или же оставляет его на прежнем месте. В следующем круге игры он снова попытается добраться до своей цели. Но пока очередь за следующим участником. Он также рассматривает свою верхнюю фишку и старается привести свое привидение к изображенной на ней цели.

После того как игрок перевернул свою последнюю секретную фишку, ему предстоит вернуть свое привидение на его стартовую позицию. Тот, кто первым сумеет сделать это, станет победителем в этой игре.

© 2014 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag • Postfach 2460 • D-88194 Ravensburg
www.ravensburger.com

