

Волшебный лабиринт

Комплектация:

- игровое поле (есть в игре "Сумасшедший лабиринт");
- 34 карточки фрагментов лабиринта (есть в игре "Сумасшедший лабиринт");
- 21 пронумерованный жетон (номера от 1 до 20 и один с номером 25) (распечатайте их самостоятельно);
- 12 волшебных палочек (замените их фишками, пуговицами и т.п.);
- 21 карта секретных формул (распечатайте их самостоятельно);
- 4 деревянных фишки (есть в игре "Сумасшедший лабиринт").

Цель игры

Глубоко в руинах старого разрушенного замка спрятан волшебный лабиринт. Здесь, среди постоянно перемещающихся проходах волшебники ищут необходимые ингредиенты для своих заклинаний. У вас есть секретная формула, с помощью которой можно стать Великим волшебником. Но сможете ли вы достать нужные ингредиенты? Ведь другие волшебники тоже будут за ними охотиться!

В лабиринте находится 21 магический предмет. Собрать предметы можно только в порядке очереди. Волшебник, который найдёт предмет под номером "1" забирает его себе, после чего все начинают искать предмет под номером "2" и т.д.

Каждый ход лабиринт меняется, открываются новые проходы и стены перекрывают знакомые коридоры. Осторожно – здесь легко заблудиться! Если вам удастся достать необходимые ингредиенты и не допустить, чтобы они попали в руки другим волшебникам, вы наберёте больше всех очков и станете Великим волшебником.

Расстановка

Перемешайте карточки лабиринта и выложите их на игровое поле лицом вверх в случайном порядке (карточки выкладываются рядами между зафиксированными на игровом поле частями лабиринта). Когда вы закончите, то обнаружите, что одна карточка осталась не выложенной.

Выберите фишку и поместите её на стартовое поле, отмеченное кружком соответствующего цвета.

Переверните жетоны с номерами лицом вниз и хорошенько их перемешайте. Затем положите по одному жетону (лицом вниз) на каждую клетку лабиринта. Как только все жетоны выложены, переверните их номерами вверх.

Перемешайте карточки секретных формул и раздайте по одной каждому игроку (не показывайте их друг другу!). Остальные карточки секретных формул отложите в сторону. Они вам не понадобятся.

Раздайте каждому игроку по три волшебных палочки, после чего можно приступать к игре.

Начало игры

Первым ходит самый младший игрок. Каждый ход обязательно начинается с изменения лабиринта (см. **Изменение лабиринта**).

После изменения лабиринта игрок может переместить свою фишку. Ходить можно в любом направлении на любое число клеток – главное – идти по коридорам, чтобы ваш путь не преграждали стены (проходить сквозь них нельзя). Если вы хотите, можно оставаться на месте. Двигать фишку не обязательно.

Если вы остановились на клетке с нужным жетоном, можете забрать его себе.

Жетоны можно собирать только в порядке их нумерации. Первым нужно брать жетон под номером "1". Как только кто-нибудь из игроков заберёт этот жетон, можно подбирать жетон с номером "2" и т.д. Последним по счёту забирают жетон "25".

Во время вашего хода происходит следующее:

- Изменение лабиринта (это нужно делать обязательно);
- Передвижение вашей фишки (по желанию), а затем;
- Получение жетона, на клетке с которым вы остановились (если жетон идёт следующим по номеру).

Изменение лабиринта

По периметру игрового поля нарисованы двенадцать треугольников. Они указывают на ряды лабиринта, которые могут двигаться (остальные ряды неподвижны, т.к. зафиксированы на игровом поле).

Лабиринт изменяется следующим образом: игрок берёт дополнительный фрагмент лабиринта и сдвигает с её помощью любой ряд клеток, помеченный треугольником. Ряд сдвигается таким образом, что с другой

стороны игрового поля одна карточка оказывается за его пределами. Ею изменять лабиринт будет следующий игрок.

Изменять лабиринт, сдвигая ряды, можно в любом направлении с единственным ограничением: вы не можете отменить изменение, которое произвёл игрок, походивший перед вами.

Иногда в результате изменения лабиринта фишка одного из игроков будет оказываться за пределами игрового поля. В таком случае поместите её на карточку, с помощью которой вы изменили лабиринт.

Перемещение

Игроки могут проходить через клетки, на которых стоят фишки других игроков. Фишки нескольких игроков могут стоять на одной клетке.

Если вы решили двигаться, вы должны переместиться хотя бы на одну клетку. Вернуться туда, где вы стояли в начале вашего хода уже нельзя.

Можно останавливаться на клетке с жетоном, даже если вы не можете собрать этот жетон. Помните, вы можете не перемещать вашу фишку, если вам этого не хочется.

Жетоны

Жетоны можно собирать только в порядке очередности, по номерам. Нельзя взять жетон под номером "2", если ещё никто не взял номер "1". Нельзя брать номер "3", если на поле ещё лежит номер "2", и т.д.

Собранные жетоны выкладываются перед игроком таким образом, чтобы их могли видеть другие игроки.

Жетон можно подобрать, даже если на клетке с жетоном стоит фишка другого игрока. Например, игрок, ходивший перед вами, взял жетон с номером "4". Если вы встали на клетку с жетоном под номером "5", вы можете подобрать его, даже если на этой клетке находятся фишка другого игрока.

Чтобы взять жетон, нужно обязательно походить фишкой. Если фишка игрока стоит на нужном жетоне, подобрать его нельзя: нужно обязательно походить на другую клетку, а следующим ходом попытаться вернуться за жетоном, либо воспользоваться волшебной палочкой (см. **Волшебные палочки**).

Ингредиенты, которые входят в карточку секретной формулы приносят дополнительные очки, поэтому очень важно их собирать. Последний жетон также приносит дополнительные очки (см. **Подсчёт очков**).

Волшебные палочки

Как в сказке, в этой игре у вас есть три желания. Используйте их мудро!

В начале игры каждый игрок получает три волшебные палочки. В течение любого хода можно использовать одну волшебную палочку и походить ещё раз (волшебная палочка при этом сбрасывается).

Волшебные палочки можно использовать только в свой ход и только один раз в ход. Если в конце игры на руках у игрока остаются волшебные палочки, игрок получает три очка за каждую.

Сделки

Предположим, игрок (назовём его Мерлин) не знает, как ему лучше походить. Другой игрок (назовём её Миранда) может предложить Мерлину совет... за определённую цену! Миранда спрашивает: "Что ты дашь мне за сказку?" Мерлин может предложить одну или несколько своих волшебных палочек. Если Миранду устроит предложение Мерлина, она объяснит как ему лучше походить. Затем Мерлину предстоит решить, послушается он Миранду или нет. Если он походит по-другому, Миранда остаётся без награды. Но если Мерлин послушается Миранду, он обязан отдать ей обещанное.

Подсчёт очков

Партия заканчивается, когда кто-нибудь собирает жетон с номером "25", после чего происходит подсчёт очков.

За каждый собранный жетон игрок получает количество очков, равное номеру жетона.

Каждый собранный жетон, который входит в карту секретной формулы игрока, игрок получает 20 очков дополнительно.

За каждую неиспользованную волшебную палочку игрок получает 3 очка.

Игрок, набравший максимальное количество очков – победил. Он объявляется Великим волшебником.

КАРТОЧКИ СЕКРЕТНЫХ ФОРМУЛ (21 штука)

15	10	8	25	19
2	12	19	16	7
4	16	5	2	15
13	17	14	1	3
15	5	4	10	18
12	6	10	13	1
16	12	2	9	6
9	1	8	20	14
7	9	17	11	8
11	7	18	20	4
3	6	25	17	13
14	25	5	3	20

18
11
19

ЖЕТОНЫ (21 шт)

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20
21			