

Правила настольной игры «Магический лабиринт. Карточная игра» (Das Magische Labyrinth. Kartenspiel)

Автор: Dirk Bauman

Перевод на русский язык: Короткова Ольга, ООО «Игровед» ©

Компоненты игры

- 4 игровых фишки (красная, зелёная, синяя и жёлтая);
- 1 игровое поле;
- 1 кубик со сторонами 1, 2, 2, 3, ?, X.
- 20 карт символов;
- 40 карт препятствий (с магом);
- Правила игры.

Цель игры

Юные ученики чародея получили задание – поиск таинственных символов. Но старый волшебник наколдовал на их пути скрытые препятствия. Победит тот, кому удастся собрать 5 символов первым.

Подготовка к игре

Игровое поле помещается в центре стола, каждый игрок выбирает себе фишку, кубик кладётся рядом с полем.

Каждый игрок начинает со своего угла лабиринта. Если в игре участвует только 2 игрока, они должны занять противоположные углы. Хорошо перемешайте колоду карт символов и положите её закрытой возле поля. Затем перетасуйте карты препятствий и раздайте их следующим образом:

- Если 2 игрока – каждому игроку по 8 карт;
- Если 3 игрока – каждому игроку по 6 карт;
- Если 4 игрока – каждому игроку по 4 карт;

Оставшиеся карты препятствий откладываются в сторону – они в игре участвовать не будут. Каждый игрок берёт свои карты, не показывая их другим игрокам. Теперь можно начать игру.

Ход игры

Все игроки ходят по очереди. Начинает самый молодой игрок. Он открывает верхнюю карту из колоды карт символов и показывает её остальным. Теперь все стремятся заполучить этот символ. Для этого нужно встать своей фишкой на клетку игрового поля с его изображением. Но продвигаться по полю можно только в свой ход, по результатам броска кубика. Итак, сейчас твой ход и ты бросаешь кубик. Что на нём выпало?

На кубике выпало число?

Тогда перемести свою фишку на соответствующее количество клеток. Если хочешь, можешь остаться на месте. Можно двигаться только по вертикали или по горизонтали (по диагонали двигаться нельзя). Можно менять направление движения во время своего хода (например: на кубике выпало 2 – можно передвинуть фишку на 1 поле по горизонтали, а затем на 1 поле по вертикали). Перед началом движения нужно вслух громко объявить на какую клетку ты идёшь (например: «я иду к летучей мыши»).



Во время твоего передвижения остальные игроки смотрят в свои карты и ищут способ помешать тебе с помощью своих карт препятствий. На уголках карт препятствий изображены символы, путь к которым может преградить эта карта.

Если у кого-то есть нужная карта, он кричит «Симсалабим!» и выкладывает карту. Не повезло! Ты столкнулся со скрытым препятствием! Передвинь фишку в свой исходный угол. Сыгранную против тебя карту ты получаешь себе и можешь в будущем использовать её против других игроков. Ход переходит к следующему игроку (по часовой стрелке).

Никто не смог тебе помешать?

Везунчик! После того как ты закончишь движение, ход переходит к следующему игроку.

Замечания:

1. Только карты препятствий других игроков могут помешать тебе. Твои карты на тебя не действуют.
2. Поле с искомым символом может быть заблокировано только фишкой другого игрока, карты препятствий на него не действуют.
3. Если два игрока крикнули «Симсалабим!» тот, кто крикнул первым, должен выложить свою карту препятствия.
4. Остальные игроки могут отказаться выкладывать свои карты по тактическим соображениям.
5. Углы и центральное поле являются «безопасными» и не могут быть заблокированы.

Ты пришёл к символу, который искал?

Молодец! Ты получаешь карту символа и открываешь новую. Если на клетке с новым символом уже стоит чья-то фишка, следует открыть новую карту, а «неудачную» спрятать виз колоды.

На кубике выпал «?»

Тогда ты можешь потребовать у другого игрока карту препятствия по твоему выбору. Если у него есть карта, которую ты просишь, он должен отдать её тебе. Если у него такой карты нет, ты ничего не получаешь. Независимо от результата, можно снова бросить кубик.

На кубике выпал «Х»?

Переставь свою фишку обратно в свой стартовый угол.

Конец игры

Игра заканчивается, когда кто-то из игроков получает 5ый символ. Этот игрок является победителем.

Игра для двоих

Если в игре участвует только 2 игрока, выньте из обеих колод карты со следующими символами: птица, кошка, летучая мышь и молния. Положите четыре из отложенных карт лицом вниз на соответствующие клетки на игровом поле. Закрытые клетки являются заблокированными и на них нельзя ставить фишку, ни при каких обстоятельствах. В остальном игра идет по тем же правилам.