



Сверху готовый лабиринт, для примера и чтобы сэкономить ваше время. Снизу чистые поля для игры одиночки или 2 «ходовков». При игре троих посетителей, на поле 10x10 становится тесно, рекомендуем 10x15 (см. страницу 3).

ГОТОВЫЙ ЛАБИРИНТ

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
А	С	Б				*			А	
Б			//			Я		М		
В		М								↓
Г							Б		//	↓
Д	Я		С		А		М	↓	←	←
Е								↓		
Ж				Я				↓		О
З	БС		М				А	↓		
И						↑	←	←		
К		//		А		Б				С

ПАМЯТКА ВЕДУЩЕМУ

Бонусы (Б): это специальное дополнение для вашей фантазии — различные полезные для игроков вещи, которые ведущий размещает на карте.

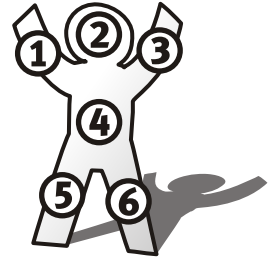
Примеры:

- броня, дающая +1 «лишнюю» жизнь,
- лестница, защищающая от кольев,
- *робот-разведчик* с 2 жизнями, ходит перед игроком и принимает на себя все игровые эффекты,
- *надутая лодка*, позволяющая переплыть реку (игрока не несет, когда он входит на клетку с водой),
- *скороходы*: одноразовые сапоги, которые позволяют в один ход пройти 3 клетки.

И так далее. Включайте вашу фантазию, чтобы создать самые разнообразные Лабиринты.

Памятка действий

1. Занимают целый ход: шагнуть, взорвать стену, поставить мину (см. ниже).
2. Действия которые можно сделать перед шагом или взрывом стены: выстрелить 1 раз, бросить 1 гранату (см. ниже), послать разведчика на 1 шаг (если он остается жив после этого, то возвращается к хозяину, и тот может сделать шаг).



Эта схема для драки в общем не нужна.

Игроки просто пишут цифру атаки и цифру защиты, потом открывают их, и смотрят на результат.

КАРТА ИГРОКА

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
А										
Б										
В										
Г										
Д										
Е										
Ж										
З										
И										
К										

ЛАБИРИНТ ВЕДУЩЕГО

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
А										
Б										
В										
Г										
Д										
Е										
Ж										
З										
И										
К										

Жизней: 5/

Бомб: 3/

Ходов:

Не забыть расставить:

Выход (О)

Колья (//), 2-3

Монстры (М), 4

Сокровище (*)

Ямы (я), 3:

Аптечки (А), 3-5:

Сундуки (с), 3-5

Сокровище (С)

Боевой склад (БС) 2x2, Река: 12 клеток.