



Кручу, верчу, заблудить хочу!

# ЛАБИРИНТ

## Суть игры



Хочется приключений? Добро пожаловать в **Лабиринт!** Путеводный принтфан Ариадны вовлечет вас в тур по взрывоопасным местам и выведет оттуда с полным чемоданом впечатлений.

**Ход игры:** ведущий чертит лабиринт (10x10 или 10x15), размещая в нем различные препятствия, опасности и бонусы (*Рисунок 1*). Задача: пройти лабиринт как можно быстрее, найти Сокровище и Выход. Но некоторым суждено остаться в Лабиринте навсегда.

**Передвижение:** встав на клетку, игрок узнаёт, где вокруг стены, а где свободный проход. В свой ход он может шагнуть в любую не закрытую соседнюю клетку, и ведущий сообщает, что там находится.

**Ведущие, помните:** в вашем Лабиринте не может быть полностью закрытых коридоров. Из любой его точки можно попасть к выходу.

**Играть** могут двое (меняясь в роли ведущего и игрока) или компания до пяти человек: один чертит лабиринт, остальные проходят его на скорость. Все ходы считаются, побеждает быстрееший. Другой вариант: побеждает игрок, который приходит к выходу с Сокровищем.

Версий Лабиринта довольно много, в выпуске представлены две: **Бродилка** и **Death match**. Вы можете познакомиться с интересным американским вариантом «**Ghoulash**» ([www.printfun.ru/17\\_1](http://www.printfun.ru/17_1)) и его российским аналогом «**Спецназ**» ([www.printfun.ru/17\\_2](http://www.printfun.ru/17_2)).

## Правила



**Ходы** в лабиринте можно отмечать фишкой, а можно — пунктирной трассой точек. По диагонали ходить нельзя. Зарисовав стенки вокруг, игрок двигается дальше, и постепенно у него вырисовывается карта Лабиринта. Точку начала игры дает ведущий, игроки скрывают друг от друга свои координаты и карту.

**Экипировка:** вначале игрок имеет 5 *жизней*, их можно терять и восстанавливать. У него с собой 3 *бомбы*, каждая из которых может взорвать 1 стенку по выбору игрока.

**Бродилка одиночная.** Спокойный вариант игры. Игрок исследует лабиринт, нарывается на ловушки, отыскивает Сокровище и, если до сих пор жив, находит выход, завершая игру. Затем они с ведущим меняются ролями. После двух партий по числу ходов ясно, кто прошел Лабиринт быстрее и победил в партии из двух игр.

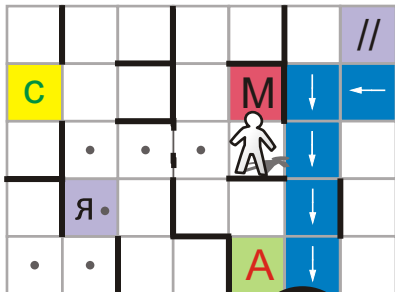
**Бродилка командная.** Игроки не просто стараются пройти лабиринт, но, оказавшись на одной клетке, могут сражаться, чтобы выбить конкурента из игры (*Рисунок 2*). Ходят по очереди, результаты ходов оглашаются ведущим, так что внимательный игрок может рисовать не только свою карту, но и карты соперников, чтобы в определенный момент сличить их и увидеть чужую часть Лабиринта.

**Пример:** Вася: «Иду наверх» (*Рисунок 1*). Ведущий: «Ты видишь стенки сверху и справа. А еще, на тебя напал Двузубый копчекоид! Сражайтесь!» Если бы Вася пошел направо, свалился бы в реку.

## Рисунок 1

Фрагмент картины Рафаэля: «Лабиринт».

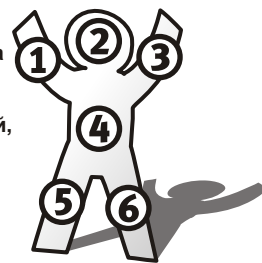
«М» — затаившийся монстр, с которым придется сражаться, если игрок шагнет вверх. «А» — аптечка, которая излечит 2 ранения. В «я»-му игрок упал четырьмя ходами ранее. А синяя полоса — река, в которую он свалится, если шагнет вправо... Добро пожаловать в Лабиринт!



## Рисунок 2

Правила боя

У игроков (и монстров) есть зоны поражения. В каждом раунде оба пишут на бумаге, в какую часть тела бьют, и какую защищают. Затем цифры обоих игроков вскрываются. Если удар совпал с защитой, жизнь не снимается. Если не совпал, снимается. То есть, может быть 3 исхода боевого раунда: оба игрока поразили друг друга, один поразил, а один защитился, или оба защитились.

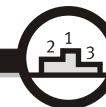


## Объекты



- Выход (О):** клетка выхода, которая позволяет покинуть лабиринт.
- Ямы (я):** попадая в них, игрок теряет следующий ход. 3 шт.
- Ловушки-колья (//):** попадая в них, игрок теряет 1 жизнь. 2-3 шт.
- Река:** линия из 12 синих (или заштрихованных) клеток. Непрерывная, не может быть соединена клетками, стоящими друг от друга по диагонали. При попадании в реку, игрок сносит в самую нижнюю ее точку (траектории он не знает), оттуда он может продолжать свой путь.
- Аптечки (А):** позволяют восстановить по 2 жизни. 4-5 шт.
- Монстры (М):** поджидают лакомую человечинку. Драки могут быть и проще, чем на *Рисунке 2*. Например, монстр просто отнимает у игрока 2 жизни. Или игрок и ведущий кидают кубик, у кого больше, снимает 1 жизнь с соперника. У монстра 3 жизни. 4 шт. Если игроков больше двоих, монстров лучше аннулировать.
- Боевой склад (БС)** там хранится 4 бомбы. Если взорвать стенку, примыкающую к складу, они взорвутся, а с игрока снимется 2 жизни.
- Сундуки (с):** объекты в любых местах лабиринта, закрытые максимум с 3 сторон. При равном счете по ходам, побеждает более сундукастый.
- Сокровище (\*):** клетка, закрытая стенами со всех 4 сторон. Попав туда, игрок забирает Сокровище. Без него выйти из Лабиринта нельзя.

## Death match!



Боевое прохождение Лабиринта (лучше на поле 10x15). Смысл не в том, чтобы пройти и выйти, а в том, чтобы одолеть остальных игроков. В углу углов должен остаться только один!

- Убираем:** выход (there is no escape!), ямы, сундуки, боевой склад, монстров и сокровище. Для Death match'a они не нужны.
- Добавляем:** 4 бомбы (можно подобрать и использовать), 4 гранаты (подобрать и использовать), 4 мины (вы уже поняли). 4 патрона.
- Экипировка.** Мина оставляется в любой клетке, когда на нее встает любой игрок, мина взрывается и снимает 3 жизни. Бомба взрывает перегородку между двумя клетками. Патрон позволяет выстрелить в любую сторону (не по диагонали) и летит до ближайшей стенки либо игрока. С игрока снимает 2 жизни, стенке не вредит. Граната может быть брошена соседнюю клетку (не по диагонали), даже через стенку, и взрывает то, что находится там: вещь уничтожает, с игрока снимает 2 жизни.
- Изначально у игроков по 2 патрона, по 1 мине и гранате, по 3 бомбы.

**Бой и смерть:** при встрече на одной клетке, игроки дерутся по схеме, описанной на *Рисунке 2*. Вещи умершего остаются в клетке, где он пал. Их может подобрать первый нашедший.

