

301886 Логический лабиринт

Приключенческая игра с прокладыванием пути для 2-4х игроков от 6ти до 99 лет.

Авторы: Джой Джонсон & Карен Ханке

Иллюстрации: Тиз Шварц

Продолжительность: 10-15 минут

Содержимое

30 карточек пути

12 карточек заданий

12 карточек сокровищ

1 кубик

Инструкция к игре



Идея игры

Умный джин охраняет тысячи пещер с сокровищами. Чтобы стащить сокровища в обход джина, воришки должны найти верный путь в загадочном лабиринте пещер. И это не так уж легко! Карта лабиринта распалась на множество кусочков, так что путь в пещеру не понятен. Помогите воришкам сложить карту лабиринта из кусочков. Кто сможет быстрее сориентироваться в комбинациях, не потеряется по пути и получит себе больше сокровищ.

Подготовка к игре

Перемешайте карточки пути и сложите в стопочку лицом вниз в центре стола. Карточки с заданиями тоже нужно перемешать и сложить в рабочую колоду лицом вниз рядом с игровой зоной.

Теперь подготовьте карточки сокровищ, на одну меньше, чем количество игроков, положив рядом возле центра стола. Убедитесь, что они отображают следующие количества сокровищ:

4 игрока = 3 карточки сокровищ по 1, 2 и 3 сокровища на карточке

3 игрока = 2 карточки сокровищ по 1 и 2 сокровища

2 игрока = 1 карточка сокровищ с 1 сокровищем

Как играть

Играйте по часовой стрелке. Игра продолжается несколько раундов. Самый юный игрок начинает и бросает кубик.

Что выпало на кубике?

- Числа 3, 4 или 5?

Каждый из вас вытягивает соответствующее количество карточек пути из колоды. Положите их лицом вниз перед собой.

- Джин?

Переверните верхнюю карточку с заданием из колоды и положите на стол, чтобы все видели. Теперь каждый игрок вытягивает столько карточек пути, сколько указано на карточке с заданием.

По команде все игроки переворачивают карточки пути, лежащие перед ними. Теперь все игроки стараются выложить как можно быстрее путь от карты к карте.

Важные правила джина

- Карточки должны соединяться только подходящим образом.



- Если на кубике выпадает джин, то карточки пути должны быть выложены именно так, как показано на карточке с заданием. Возможны много вариантов, как продолжить путь.



- Если нет возможности выложить карточки пути правильно, вы можете карточки поменять. Сложите определенное количество карточек в отбой и вытяните соответствующее количество карточек из рабочей колоды.

Карта лабиринта сложена верно

Первый игрок, который сложит правильно свои карточки пути в карту, хватая карточку с наибольшим количеством сокровищ. Второй по скорости воришка хватая вторую по ценности карточку с сокровищами, и так далее, пока не останется карточек с сокровищами вовсе. Самый медленный игрок, увы, остается с пустыми руками.

Теперь вместе проверяем, все ли правильно сложили свои карты.

- Если игрок не ошибся, его сокровища остаются при нем.
- Кто ошибся, должен вернуть свою карточку с сокровищами в центр стола.

Теперь игрок, оставшийся с пустыми руками, может взять эту карточку себе. Он получает карточку даже если не закончил строить свой лабиринт.

Окончание раунда

Соберите все карточки пути, перемешайте их снова и сложите лицом вниз в рабочую колоду. Начинается новый раунд. Следующий игрок бросает кубик.

Окончание игры

Игра заканчивается, когда будут сыграны 4 раунда. Каждый игрок пересчитывает свои сокровища на всех карточках. У кого окажется больше всех сокровищ, тот самый быстрый навигатор, смог быстрее других добраться до пещер с сокровищами, и он побеждает в этой игре. В случае ничьей, в игре несколько победителей.