



8967

Автор: Мальте Куль

# Морковный Лабиринт

## ПРАВИЛА ИГРЫ

Давным-давно в деревушке Морковкино закончилась вся морковь! Зайчики решили пойти в неизведанный лабиринт, чтобы добыть морковь и накормить всех жителей деревушки. Много моркови съедено с тех пор, но история хранит имена великих героев: Ушастик, Шустрик, Пушок, Попрыгайка, Искорка.

## СОСТАВ ИГРЫ

Фишки зайчиков – 5 шт.



Клетки лабиринта – 35 шт.



11 шт. 8 шт. 10 шт. 5 шт. 1 шт.

Карточки приключений – 28 шт.



Планшеты героев – 5 шт.



Жетоны морковки – 35 шт.



Оборот 10 шт. 7 шт. 5 шт. 12 шт. 1 шт.

Жетоны птиц – 10 шт.



Оборот 1 шт. 3 шт. 3 шт. 2 шт. 1 шт.

Песочные часы



Кубик



## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Совместными усилиями вынести из морковного лабиринта как можно больше моркови.

## ОБЩИЕ ПРАВИЛА

Игра делится на 3 приключения. А каждое приключение делится на 2 части.

В первой части приключения игроки за ограниченное время собирают лабиринт. Во второй части игроки перемещают в построенном лабиринте фишки зайчиков и сражаются с птицами, которые охраняют морковки.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

*Перед первой игрой распакуйте стопку карточек и выдавите все жетоны и планшеты героев из картонных рамок.*

1. Игрок, который последним ел морковку, первым выбирает себе планшет героя, после чего забирает фишку зайчика такого же цвета, что и планшет героя. Следующим планшет героя выбирает сосед слева от него и так далее.

*У каждого планшета героя есть сторона со свойством и без свойства. Для самой первой игры мы рекомендуем сыграть без особых свойств героев. Подробнее о героях написано на странице 9.*

2. Разложите карточки приключений на 3 стопки по уровню сложности. Уровень сложности указан на задней стороне карточки приключения.



3. Рядом со стопками карточек приключений поставьте песочные часы.

4. Отложите клетку выхода из лабиринта.



Оставшиеся клетки лабиринта перемещайте и положите лицом вниз в общий запас.

5. Положите 12 жетонов морковок с синей обводкой рядом с песочными часами.
6. Оставшиеся жетоны морковок переверните лицом вниз и перемешайте.
7. Возьмите все жетоны птиц, переверните их лицом вниз и перемешайте.

Теперь всё готово для того, чтобы начать приключение!

## ПОБЕДА В ИГРЕ

Игроки побеждают, если они добудут **больше** 27 морковок из морковного лабиринта за 3 приключения. Но чем больше они принесут морковок домой, в их деревеньку, тем более прославленными героями они станут.

## КАРТОЧКИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ



Карточки приключений показывают, каким образом вам необходимо построить лабиринт. В первом приключении лабиринт состоит из квадрата 3x3, во втором приключении – 4x4, в третьем – 5x5.

Карточки приключения показывают:

1. Выход из лабиринта (он обозначается специальной клеткой).
2. Клетки, на которых необходимо разместить жетон птицы и жетон морковки. Жетоны размещаются лицом вниз.
3. Количество бонусных жетонов морковок.



### НАЧАЛО ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Перед приключением, до первой части, каждый игрок получает несколько клеток лабиринта и, не подглядывая, кладёт их перед собой. Сколько клеток лабиринта получит игрок зависит от количества игроков и сложности приключения.

	Приключение сложность 1	Приключение сложность 2	Приключение сложность 3
2 игрока	5 клеток	8 клеток	12 клеток
3 игрока	4 клетки	6 клеток	9 клеток
4 игрока	3 клетки	4 клетки	7 клеток
5 игроков	2 клетки	4 клетки	5 клеток

### ПЕРВАЯ ЧАСТЬ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

В первой части приключения вы строите лабиринт, где ваши герои будут добывать морковку. У лабиринта есть выход, для которого используется специальная клетка, а также игрокам надо запланировать хотя бы 1 вход (можно и больше). Входом считается любая клетка, у которой тропинка соприкасается с краями игрового поля.

Возьмите верхнюю карточку из стопки приключений со сложностью 1 и положите её лицом вверх. Затем выложите клетку выхода в указанное место на столе, а рядом с песочными часами выложите бонусные жетоны морковок, указанные в левом верхнем углу карточки приключения. После того как всё будет готово, переверните песочные часы. **Приключение начинается!**

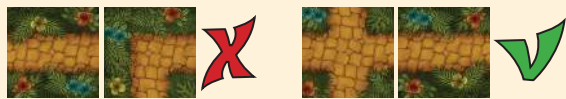
## СБОРКА ЛАБИРИНТА

Игроки размещают клетки в центре стола до тех пор, пока не соберут квадрат (3x3, 4x4, 5x5) или до того момента, пока не закончится время в песочных часах.



Игроки могут выкладывать клетки лабиринта одновременно, а также переключать и поворачивать после того как они были выложены на стол.

*Важно! Тропинка у выложенной клетки должна иметь хотя бы одно соединение.*



Когда время заканчивается, игроки больше не могут выкладывать клетки лабиринта.

## ПРОВЕРКА ОШИБОК

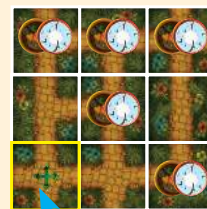
После того как время закончилось, игроки проверяют правильность лабиринта.

- Все ли тропинки на клетках соединены хотя бы с одной стороны?

- Находится ли клетка выхода в правильном месте?
- Все ли клетки, указанные на карточке приключения, лежат на поле?
- Есть ли хотя бы один вход у лабиринта?

Если были допущены ошибки, игроки их исправляют и за каждую ошибку вычитают по одной морковке из бонусных морковок, отложенных для этого приключения.

После этого игроки, не подглядывая, раскладывают жетоны птиц и морковок, как указано на карточке приключения.



Выход

## ВТОРАЯ ЧАСТЬ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Во второй части приключения игрокам необходимо вытащить как можно больше морковок из лабиринта.

Каждый игрок кидает кубик. Тот, у кого выпало самое большое значение, становится первым игроком и его зайчик отважно шагает в лабиринт. Если у нескольких игроков выпало одинаковое большое значение, они перекидывают кубик.

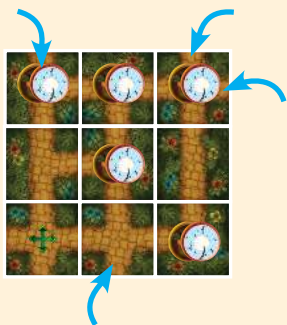
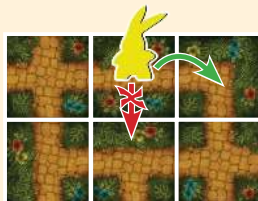
Игроки ходят по очереди, начиная с первого игрока. Ход передается по часовой стрелке.

## ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

В свой ход игрок кидает кубик и передвигает свою фишку зайчика по игровому полю на столько шагов-клеток, сколько точек выпало на кубике.

Передвигать фишку зайчика можно только по тропинкам.

Поворачивать во время движения фишки можно, а ходить взад-вперёд нельзя.



Начать движение фишки игрок может с любого входа (отмечено голубыми стрелками). Если на конец хода фишка зайчика останавливается на клетке с жетоном морковки,

игрок забирает морковку. Однако, если на этой клетке также лежит жетон птицы, игрок сначала должен отпугнуть птицу.

## СРАЖЕНИЕ С ПТИЦАМИ

Игрок переворачивает жетон птицы лицом вверх и смотрит силу птицы на жетоне.



Игрок кидает кубик. Если значение верхней грани кубика больше или равно силе птицы, то птица убирается с поля, а игрок получает жетон морковки. Если же сила птицы больше выпавшего, то игрок забирает жетон птицы. При этом жетон морковки остаётся лежать на игровом поле. Игрок может его получить только впоследствии, если сумеет вернуться на эту клетку лабиринта.

## РЮКЗАК

У каждого из героев есть рюкзак, в котором он может переносить ограниченное количество жетонов. Каждое отделение под жетон морковки или птицы называется карман.

Если игрок забирает себе жетон птицы или морковки, он должен положить жетон в карман на планшете своего героя.



Для разного количества игроков, используется разное количество карманов.



**Важно!**

Если рюкзак персонажа заполнился жетонами птиц или морковок, он обязан бежать на клетку выхода наиболее коротким путём.

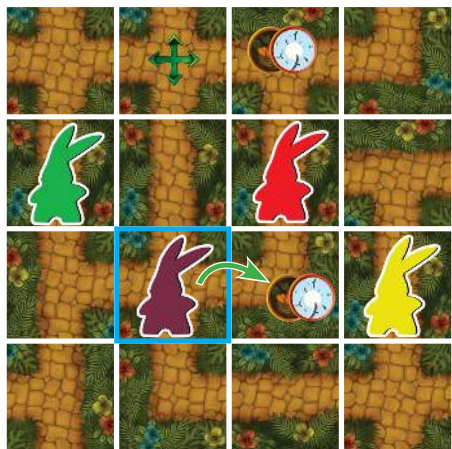
**ВЫХОД ИЗ ЛАБИРИНТА**


Чтобы выйти из лабиринта, необходимо выкинуть на кубике значение, хотя бы на единицу превышающее количество клеток до выхода.

Если зайчик с заполненным рюкзаком остановился на клетке выхода, то он обязан в следующем ходу выйти из лабиринта.


Как только первый зайчик выбегает из морковного лабиринта или когда все жетоны морковок собраны с поля, игроки переворачивают песочные часы. **Начинается отсчёт времени до конца приключения!**

Если все зайчики сумеют выбраться из лабиринта за минуту, то игроки получают все бонусные морковки. Если выбраться не удастся, то вычитите по одной бонусной морковке за каждого зайчика, который остался в лабиринте, после того как время истекло.

**ПРИМЕР ХОДА**

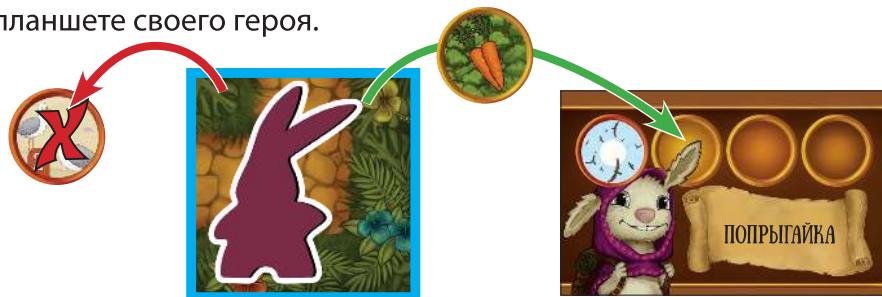
Вика играет за Попрыгайку, её фишка фиолетового цвета. После броска кубика у неё выпадает 1 .

Вика перемещает фишку на соседнюю клетку с морковкой и переворачивает жетоны на этой клетке.

На жетоне птицы указана сила 2. Вика кидает кубик, чтобы отогнать птицу от моркови, у неё выпадает 2 .



Поскольку число, выпавшее на кубике, не меньше силы птицы, Вика побеждает. Жетон птицы убирается с поля, а жетон с двумя морковками Вика забирает и кладёт в карман рюкзака на планшете своего героя.



На этом ход Вики заканчивается. Поскольку в игре принимают участие 4 игрока, Вика заполнила все доступные карманы в рюкзаке героя и обязана в следующих ходах направить фишку своего персонажа к клетке выхода наиболее коротким путем.

### ОКОНЧАНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

После того как первое приключение закончено, игроки откладывают жетоны морковок, которые они вынесли из лабиринта. Оставшиеся жетоны, кроме бонусных, переворачивают лицом вниз и перемешивают.

Жетоны птиц кладутся лицом вниз и заново перемешиваются. Теперь игроки готовы

к более сложному приключению. Возьмите следующую по сложности карточку приключения.

Игра заканчивается, когда все три приключения пройдены. Игроки подсчитывают количество собранных за 3 приключения морковок, чтобы узнать насколько хорошо они помогли деревне.



45  
И БОЛЬШЕ

Роскошный праздник наступил в деревне. Вас носят на руках. Старик поведал вам древнюю легенду о Волшебной морковке (см. страницу 10).

40-44

Вы накормили деревню. Хватило всем и осталось ещё на добавку! Жители осыпают вас благодарностями.

35-39

Радостный морковный хруст раздаётся на всю округу. Все наелись от души и каждый зайка пожал вам лапу.

28-34

Вы молодцы и накормили всю деревню!

27  
И МЕНЬШЕ

Жители деревни не отказались бы ещё похрустеть морковкой, но, увы, совсем ничего не осталось... Попробуйте ещё раз.

### ВАРИАНТ ИГРЫ СО СПОСОБНОСТЯМИ ГЕРОЕВ

Если вы хотите сыграть в более сложный вариант, то в начале игры переверните все планшеты героев на сторону со своим.

У всех зайчиков способности разные:

1. *Ушастик*: увеличивает значение кубика на 1 при схватке с птицами.
2. *Шустрик*: при желании увеличивает значение кубика на 1 во время движения.
3. *Пушок*: +1 карман.
4. *Попрыгайка*: 1 раз за ход может перекинуть кубик.
5. *Искорка*: может ходить назад.



## ЛЕГЕНДАРНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

### СТАРИННАЯ ЛЕГЕНДА

Старый седой заяц говорит тихим голосом:

- В лабиринте есть Волшебная морковь. Она поможет нам, и в деревне всегда будет вдоволь еды. Найти её не так-то просто. Надо пройти по лабиринту секретным путём.

Старик протягивает вам карту (возьмите приключение с надписью «легендарное»):

- Это карта досталась мне ещё от прапрадеда... Следуйте по нарисованному на ней пути и вы отыщете Волшебную морковь!



### ПЕРВАЯ ЧАСТЬ ЛЕГЕНДАРНОГО ПРИКЛЮЧЕНИЯ



Соберите лабиринт именно так, как показано на карточке легендарного приключения.

Перемешайте все клетки лабиринта лицом вниз и раздайте все клетки между игроками, по кругу, начиная с первого игрока.

Когда вы соберёте лабиринт, у вас останется 5 лишних клеток. Не волнуйтесь, так и должно быть!

На построение лабиринта в этом приключении вам даются **2 минуты**. Когда время

в песочных часах закончится, немедленно переверните их второй раз.

В этом приключении нельзя ошибаться и все выложенные клетки лабиринта должны соответствовать указанным на карточке приключения.

Если вы ошиблись или не успели за 2 минуты – начните заново.

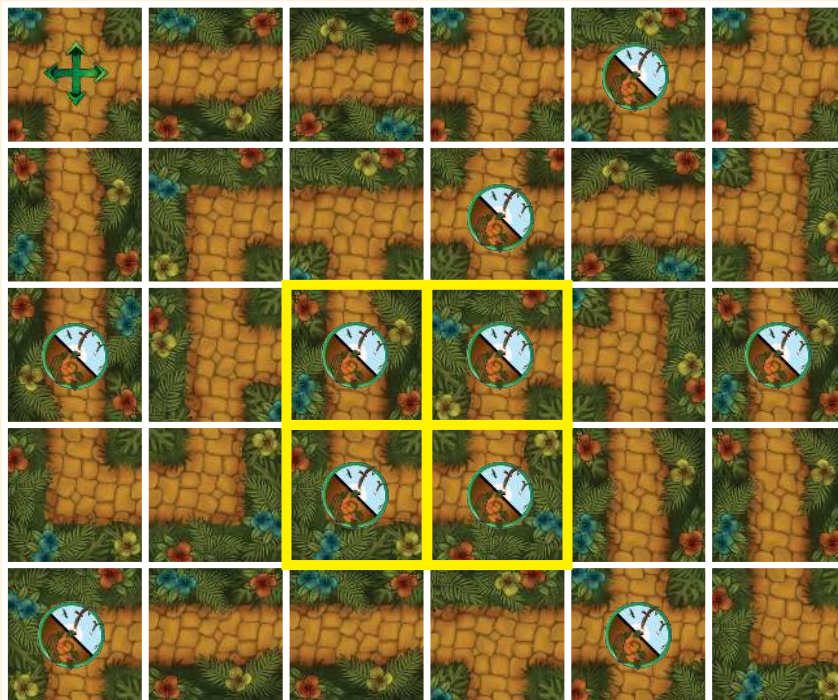
### ВТОРАЯ ЧАСТЬ ЛЕГЕНДАРНОГО ПРИКЛЮЧЕНИЯ



Вторая часть этого приключения проходит точно так же, но ваша задача – найти и принести из лабиринта Волшебную морковь.

Возьмите 3 жетона обычной морковки, 1 жетон Волшебной моркови, перемешайте их в закрытую и положите на 4 клетки, выделенные желтым.

Остальные правила работают так же, как и в обычной игре.



*Если вам удалось найти Волшебную морковь, поздравляем, благодаря вам в деревне Морковкино никогда больше не закончится морковь!  
Жители слагают о вас легенды! Вас все знают, как великих героев!*

45  
И БОЛЬШЕ



Роскошный праздник наступил в деревне. Вас носят на руках. Старик поведал вам древнюю легенду о Волшебной моркови (см. страницу 10).

40-44



Вы накормили деревню. Хватило всем и осталось ещё на добавку!  
Жители осыпают вас благодарностями.

35-39



Радостный морковный хруст раздаётся на всю округу. Все наелись от души и каждый зайка пожал вам лапу.

28-34



Вы молодцы и накормили всю деревню!

27  
И МЕНЬШЕ



Жители деревни не отказались бы ещё похрустеть морковкой, но, увы, совсем ничего не осталось... Попробуйте ещё раз.