

Правила игры

# ЛАБИРИНТ ·МИНОТАВРА·

Семейная игра  
от 7 лет



**STEP**  
COMPANY puzzle®

# ЛАБИРИНТ

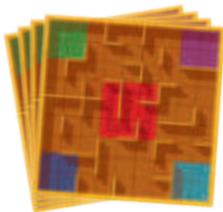
«МИНОТАВРА»

*Найти выход из лабиринта — задача не из простых. Тем более с завязанными глазами. В этой игре вы не увидите, где находится ваша фишка. Придётся выбирать с помощью другого игрока — он будет передвигать фишку за вас.*

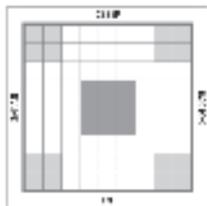
**Количество игроков:** от 2 до 4.

**Время игры:** 10–15 минут.

**Состав игры:**



4 двусторонних лабиринта



1 лист со схемами

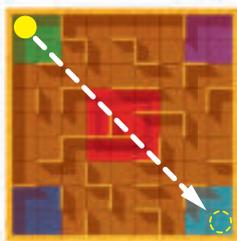


4 деревянные фишки



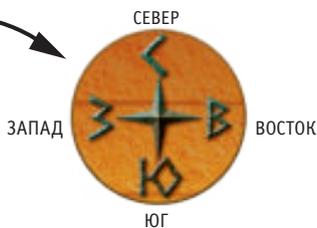
4 ширмы

**Цель игры** — первым провести свою фишку из одного угла лабиринта в противоположный.

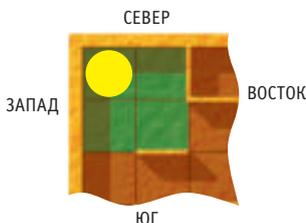
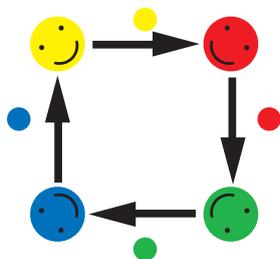


**Подготовка к игре.** Разрежьте лист со схемами. Каждый игрок получает фишку и ширму одного цвета, схему, ручку или карандаш. Расположите лабиринт удобной стороной. Установите ширму так, чтобы соперники не видели ваш лабиринт. При этом изображение со сторонами света на ширме должно быть перед вами.

# ЛАБИРИНТ "МИНОТАВРА"



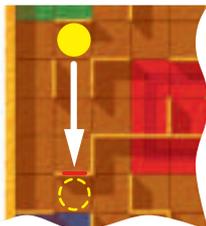
**Ход игры.** Определите очерёдность хода. Игроки ходят по часовой стрелке.



Перед началом игры участники обмениваются фишками. Свою фишку отдают игроку слева.

Каждый игрок берёт фишку игрока справа и ставит в северо-западный угол своего лабиринта.

В свой ход игрок говорит соседу слева, на сколько шагов и в каком направлении он хочет передвинуть свою фишку (по диагонали ходить нельзя). Тот, на чьём поле находится эта фишка, следует указаниям. Если этот ход можно выполнить, игрок перемещает фишку. Если нет — на пути стоит преграда, игрок сообщает об этом, фишка остаётся на месте. Где именно находится преграда, игрок не говорит.



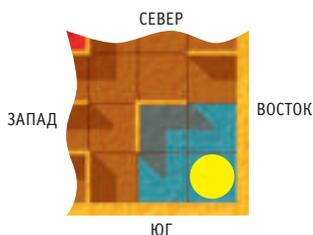
Например, если вы попросили передвинуть фишку на 4 шага на юг, а на 3-ем шаге находится стена, вам говорят, что этот ход сделать невозможно, но не говорят, на каком именно шаге препятствие.

Игрок получает право на дополнительный ход, если ему удаётся продвинуться на 3 или более шагов вперёд и не натолкнуться на стену.

Старайтесь отмечать на чёрно-белой схеме, где могут находиться стены лабиринта и фишки других игроков.

В центре лабиринта 9 клеток **красного цвета**. На этих клетках игроки могут поймать друг друга в ловушку. Во время своего хода игрок может указать, где находится другой участник: назвать его имя и указать ряд и номер красной клетки по счёту. Если он ошибается, другому игроку положен дополнительный ход. Тот, кого поймали, возвращается в самое начало лабиринта.

**Игрок, который первым доберётся до противоположного угла лабиринта, становится победителем.**



Игроки, следующие по очереди за участником, первым достигшим финиша, имеют право сделать ещё один ход, чтобы завершить круг. Например: если в игре участвует четыре человека и второй игрок дошёл первым до финиша, то только третий и четвёртый игроки имеют право сделать ход.

### **Вариант игры**

Отправиться по лабиринту можно из любого угла игрового поля. Договоритесь об этом до начала игры.

**ЗАО «Степ Пазл»**

142105, Россия,

Московская обл., г. Подольск,  
ул. Большая Серпуховская, д. 63а.

Тел.: (495) 660-37-73,

[www.StepPuzzle.ru](http://www.StepPuzzle.ru)

© ЗАО «Степ Пазл», 2020

© Д. Е. Литвин, иллюстрации, 2020

© Мартин Н. Андерсен, 2020

Руководитель проекта *Екатерина Панаева*  
Верстальщики *Александр Прохоров, Ксения Соколовская*