

Хозяин Лабиринта.

Правила игры.

Цель игры.

В глубине мрачных катакомб, расположенных под древним замком, скрыт удивительный лабиринт. Там среди постоянно движущихся стен лабиринта бродят маги в поисках ингредиентов для своих заклинаний.

Вы обладаете секретной магической формулой, которая поможет стать вам Великим магом. Но сможете ли вы достать магические ингредиенты? Другие маги тоже ищут их для своих заклинаний.

В лабиринте расположен 21 магический ингредиент, но они могут быть подобраны только в последовательности от 1 до 21. Если маг достигнет локации с ингредиентом под номером 1, он может взять его себе. Тогда все маги устремляются к ингредиенту под номером 2 и т.д.

Каждый ход лабиринт меняется. Новые проходы открываются среди стен, а старые исчезают. Очень легко потеряться среди меняющихся коридоров. Но если вы соберете необходимые вам ингредиенты и помешаете остальным магам взять их, то наберете наибольшее количество очков и станете Великим магом.

Подготовка к игре.

Перемешайте тайлы подземелья и выложите их на игровое поле лицом вверх в случайном порядке (они кладутся в колонки между тайлами, которые уже прикреплены к игровому полю). После проделанной операции у вас останется всего один свободный тайл.

Игроки выбирают себе по одной фигурке определенного цвета и устанавливают ее на начальное поле, помеченное тем же цветом.

Возьмите маркеры ингредиентов, переверните их лицом вниз и перемешайте на столе. Далее положите один маркер на каждый тайл игрового поля, все так же лицом вниз (не кладите маркеры на начальные позиции и тайлы примыкающие к краям поля). После того, как вы положите все маркеры на поле, переверните их.

Перемешайте карты секретных магических формул и раздайте по одной каждому игроку (Не показывайте эти карты друг другу!). Остальные карты отложите в сторону.

Наконец раздайте каждому игроку по три магических палочки.

Теперь вы готовы к игре.

Ход игры.

Самый младший игрок начинает. Каждый игрок начинает свой ход с изменения лабиринта. Вы должны обязательно делать это в начале каждого хода.

Далее игрок может двигать свою фигурку по лабиринту (или остаться на месте, если это выгодно). Вы можете двигать фигурку так далеко, как хотите, меняя по ходу перемещения направление движения. Но вы можете двигаться только по соединяющимся коридорам. Вы не можете двигаться через стены или прыгать в коридор, который не соединяется с вашим коридором.

Если в конце хода вы остановились на маркере с правильным номером, вы можете взять его себе. Маркеры могут быть взяты только в числовой последовательности. Маркер не может быть поднят до тех пор, пока не будут забраны маркеры со всеми меньшими номерами. Таким образом, все маги охотятся одновременно за одним и тем же маркером.

Итак, за ход вы должны сделать следующие вещи:

- 1) Изменить лабиринт (обязательно).
- 2) Переместить свою фигурку (если хотите).
- 3) Взять маркер ингредиента, на котором вы остановились (не забывайте о числовой последовательности).

Изменение лабиринта.

По краям игрового поля находятся 12 треугольников. Они указывают направление и колонки лабиринта, которые могут быть сдвинуты (остальные колонки не могут быть сдвинуты, так как некоторые тайлы в них прикреплены к игровому полю).

Для изменения лабиринта возьмите лишний тайл и, поместив его лицом вверх, начинайте толкать его в направлении, указанном одним из треугольников. В конце концов, вы сдвинете всю колонку тайлов, а последний тайл вытолкните из лабиринта. Не сдвигайте колонку на большое расстояние, только до тех пор, пока не появится один свободный тайл. Теперь форма лабиринта изменилась, образовались новые коридоры, а старые исчезли.

Вытолкнутый тайл стал теперь лишним, и его будет использовать следующий игрок для изменения лабиринта. Для этого он может толкать лишний тайл вдоль любого из 12 треугольников за следующим исключением: лишний тайл не может быть встроен туда, откуда он только что был вытолкнут.

Иногда на лишнем тайле могут оказаться фигурки или маркеры ингредиентов. В этом случае положите все маркеры и фигурки на противоположную сторону доски (на тайл который только что был встроен в лабиринт).

Еще о перемещении.

Вы можете проходить через фигурки других игроков. Вы даже можете заканчивать движение на тайле, где стоит другой игрок.

Если игрок решил переместить своего мага, он должен закончить движение на другом тайле (нельзя совершить движение по кругу). Игрок может закончить перемещение на тайле с маркером, который не может взять в данный момент.

Помните, что вы не обязаны перемещать фигурку мага, если хотите оставаться на месте.

Еще о маркерах.

Маркеры могут быть взяты только в числовой последовательности.

Если игрок забрал маркер, он располагает его на столе перед собой, картинкой вверх, так чтобы остальные игроки могли свободно видеть его. Вы можете взять маркер, даже если на данном тайле уже находится другой игрок. Вы можете взять маркер только после перемещения. Вы не можете забрать ингредиент, просто стоя на месте.

Ингредиенты в вашей секретной формуле дают дополнительные победные очки, поэтому в первую очередь пытайтесь всеми силами добраться до них. Последний маркер несет в себе так же дополнительные победные очки.

Магические палочки.

В начале игры каждый ее участник получает по три магических палочки. В свой ход игрок может взять одну свою магическую палочку и снести ее, тем самым получить дополнительный ход.

Вы можете использовать магическую палочку только в свой ход и только одну. Все неиспользованные магические палочки приносят дополнительные победные очки.

Ищите сделку?

Торговля не запрещена между игроками. Игрок может, например, предлагать другому игроку за плату (магическая палочка или маркер ингредиента) изменить лабиринт по его выбору.

Подсчет очков.

Игра заканчивается, когда с игрового поля взят последний маркер под номером 25. Далее игроки подсчитывают свои очки следующим образом:

- 1) Каждый маркер приносит столько очков, какое число стоит на нем.

- 2) Каждый маркер, входящий в вашу секретную формулу, приносит дополнительные 20 очков.
 - 3) Каждая неиспользованная магическая палочка приносит 3 очка.
- Игрок с наибольшим количеством очков объявляется победителем и Великим магом.