

# LABYRINTH

ŁOWCA SKARBÓW  
HONBA ZA POKLADEM • HONBA ZA POKLADOM  
KINCSVADÁSZAT  
В ПОИСКАХ СОКРОВИЩ





# LABYRINTH

**RUS**

## В ПОИСКАХ СОКРОВИЩ

Ravensburger® Spiele Nr. 26 407 0

Стремительная игра для 2 – 6 игроков в возрасте от 7 лет

Автор: Гюнтер Бааре

### Содержание

- 35 карт лабиринта**  
(с соответствующим решением на задней стороне)
- 18 ключей** (по 6 зеленых, красных и синих)
- 1 карточка-заслонка**

(Перед первой игрой необходимо осторожно отделить ключи от листа картона)

### Цель игры

**Игроки** пытаются как можно быстрее подсчитать сундуки с сокровищами, которые можно собрать в лабиринте, а затем первыми назвать это число. Тот, кто назовет правильное число, получит соответствующую карту лабиринта.

**Игрок, который первым набрал 5 карт лабиринта, становится победителем.**



### Подготовка к игре

Все 35 карт лабиринта перемешиваются и складываются стопкой таким образом, чтобы сторона с изображением лабиринта находилась наверху. Затем на стопку кладется карта-заслонка. Ключи также должны лежать наготове.

### Ход игры

Начинает **самый старший из игроков**. Он берет стопку с картами лабиринта, вытаскивает самую нижнюю карту и кладет ее на середину стола таким образом, чтобы все игроки могли без труда разглядеть изображенный на ней лабиринт. (Внимание: При этом **никто** не должен видеть решение на обороте карты)

И вот стремительная охота за сокровищами в лабиринте начинается

Все игроки **одновременно** пробегают глазами по ходам лабиринта, пытаясь как можно быстрее определить, сколько сундуков с сокровищами можно действительно достичь, передвигаясь от входа вглубь лабиринта.



### При этом:

- можно сколько угодно ходить в любую сторону по ходам лабиринта.
- нельзя проходить сквозь стены и черепа (иными словами, они представляют собой непреодолимые препятствия в течение всей игры)
- нельзя сначала проходить сквозь потайные двери (они представлены изображениями разноцветных замков). Однако в дальнейшем ходе игры игроки могут проходить сквозь эти двери, если в их распоряжении есть соответствующие ключи (смотри ниже).

Если один из игроков уверен, что знает, сколько сундуков с сокровищами можно собрать во всех ходах лабиринта, он быстро ударяет рукой по карте и **громко выкрикивает число** (например, «пять»). После этого охота за сокровищами прекращается. Затем игрок берет карту лабиринта и проверяет правильность своего ответа, посмотрев на решение на обороте карты *втайне от остальных игроков*. Если у игрока нет ключей, то правильным ответом является самое верхнее число.

- Если игрок оказался прав, то тогда он показывает всем участникам игры для контроля заднюю сторону карты лабиринта, а затем кладет ее перед собой в качестве выигрыша.
- Если игрок дал неправильный ответ, т.е. если названное им число больше или меньше действительного результата, он кладет карту обратно на середину стола изображением лабиринта вверх, не произнося при этом ни слова. Ни в коем случае он не должен разглашать правильное решение!

Остальные игроки продолжают поиск правильного решения. Игрок, выкрикнувший неправильный ответ, разумеется, больше не участвует

в нем. И вот уже следующий игрок называет число

Поиск ведется до тех пор, пока один из игроков не назовет правильное число или же в игре не останется лишь один из игроков. Этот последний игрок и получает карту.

Затем охота за сокровищами продолжается. И снова все игроки могут участвовать в ней. Игрок, выигравший карту с изображением лабиринта, берет стопку, вытаскивает самую нижнюю карту и кладет ее на середину стола.

*И вот охота за сокровищами разгорается с новой силой...*



### Ключи

В качестве вознаграждения за определенное количество выигранных карт игроки получают ключи.

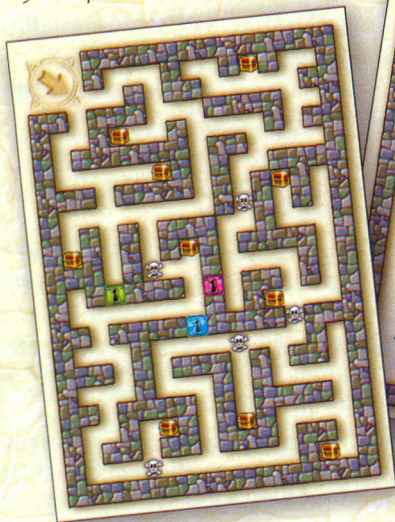
- Когда игрок выигрывает **свою вторую карту**, он получает **зеленый** ключ.
- Когда он **выигрывает третью карту**, он получает вдобавок еще и **красный** ключ.
- Когда игрок выигрывает **четвертую карту**, он дополнительно получает **синий** ключ.
- Как только игрок выигрывает **пятую карту**, игра заканчивается, а игрок объявляется **победителем**.

Однако действительно ли можно считать ключи вознаграждением? Может быть это своего рода дополнительное препятствие? Ведь игрок, получивший ключ, должен теперь подсчитать и сундуки с сокровищами, которые можно найти, пройдя сквозь помеченную соответствующим цветом дверь, прежде чем он сможет назвать правильное решение.



Итак, для каждого лабиринта существует **четыре решения** в зависимости от того, сколько ключей находятся в распоряжении отдельных игроков:

- Игрок, у которого еще **нет ключей**, должен назвать **первое число**;
- игрок, у которого есть **зеленый ключ**, **второе число**;
- игрок, обладающий **зеленым и красным ключом**, **третье число**, а
- игрок, имеющий **зеленый, красный и синий ключ**, должен назвать **четвертое число**. Интересно, сумеет ли его опередить кто-либо из игроков, у которого меньше ключей...?



**Пример:** На изображенном выше лабиринте, правильным решением для всех игроков, у которых нет ключей, является число «4», для игроков с зеленым ключом число «5», для игроков, имеющих зеленый и красный ключ число «7», а для тех, кто обладает всеми тремя ключами число «8».

## Конец игры

Как только один из игроков **выигрывает** свою пятую карту, он **становится победителем**.

## Вариант игры

Если маленькие дети играют с более старшими или с взрослыми, игроки могут в начале игры договориться о том, что младшие участники не получают ключей в течение всей игры, и/или что старшие должны начать игру, уже имея в своем распоряжении зеленый ключ. В этом случае победителем также становится тот, кто первым выиграл пять карт лабиринта.



© 2006 Ravensburger Spielverlag

Ravensburger Spielverlag  
Postfach 2460  
D-88194 Ravensburg

[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)

225276