

ЛАБИРИНТ

АЛИСЫ

В ПОИСКАХ СУМАСШЕДШЕГО ШЛЯПНИКА

Про игру


Алиса попала в волшебный лабиринт и встретила в нём свои зеркальные копии. Каждый игрок в роли Алисы пытается, ловко передвигая фрагменты лабиринта, добраться до необходимых ему волшебных предметов и персонажей сказки. Тот, кто первым сумеет раскрыть все тайны лабиринта и вернуться обратно на стартовую позицию, станет победителем.




Подготовка к игре

Соберите игровое поле из четырёх частей. Деревянные фрагменты поля, на которых изображены ходы лабиринта, перемешайте и разложите на свободные ячейки игрового поля. Фрагмент поля с фигуркой Шляпника выставьте в самый центр поля (*она используется только в продвинутом варианте игры*). В результате получается лабиринт со случайным расположением ходов. Один из фрагментов лабиринта остается лишним. В процессе игры этот фрагмент используется для передвижения стен лабиринта.



 **24 карточки целей** перемешайте и раздайте поровну игрокам. Карточки остаются закрытыми, смотреть их ни в коем случае нельзя. Каждый игрок складывает их перед собой стопкой, рисунком вниз.

 **11 карточек Шляпника** верните в коробку, они понадобятся для **Продвинутого варианта игры со Шляпником**.

 Затем каждый игрок выбирает себе **фишку** и ставит её в угол игрового поля, помеченный соответствующим цветом.

Ход игры

Игрок, который последним смотрел или читал сказку «Алиса в стране чудес» или «Алиса в Зазеркалье» начинает первым. Ход переходит от одного игрока к другому по часовой стрелке. Первый игрок берет свою верхнюю карточку цели и заглядывает в неё. Затем карточка кладется обратно на свое место. Предмет, изображенный на картинке, является первой целью. Для того чтобы достичь её, игрок должен поменять расположение ходов в лабиринте, вставляя в один из рядов дополнительный фрагмент лабиринта, и затем переместить вперед свою фишку на любое количество шагов.



Перемещение стен лабиринта

Игрок вставляет дополнительный фрагмент лабиринта с одной из сторон игрового поля, передвигая при этом целый ряд лабиринта. В результате на противоположной стороне выдвигается крайний фрагмент. Выпавший из лабиринта фрагмент остается лежать рядом с игровым полем до тех пор, пока ход не перейдет к следующему игроку. (См. «Исключения»)



Те места, в которых в лабиринт можно вставить дополнительный фрагмент, отмечены **стрелками** на краях поля. Фрагмент, который в настоящий момент является лишним, игрок может вставить в лабиринт в любом из этих мест.

Исключение



Фрагмент лабиринта нельзя снова вставить в лабиринт в том же самом месте, откуда он только что был выдвинут предыдущим игроком. Иными словами, игрок не может сразу же аннулировать ход предыдущего игрока.

Прежде чем делать ход своей фишкой, игрок обязан сначала сдвинуть стены лабиринта. Это необходимо сделать даже в том случае, если игрок мог бы достичь своей цели, не изменяя расположения дорожек.



Важно!

Если в результате смещения фрагментов лабиринта фишка одного из игроков, расположенная на выдвинутом фрагменте, оказалась за пределами поля, она переставляется на другую сторону поля и занимает место на только что вставленном фрагменте. Подобная перестановка не считается ходом.

Ходы фишек

После того как игрок изменил расположение ходов в лабиринте, он делает ход своей фишкой. Переместить фишку можно на любой фрагмент лабиринта, который связан с отправным пунктом непрерывным проходом. Фишка может передвигаться на любое расстояние. Количество сделанных шагов не играет никакой роли. Делать ходы необязательно. Игроку разрешается пропустить свой ход.

На одной клетке игрового поля могут одновременно находиться несколько фишек разных игроков. Они не сбивают и не съедают друг друга. Если игрок не в состоянии достичь своей цели за один ход, то тогда он должен постараться передвинуть свою фишку на наиболее выгодную исходную позицию для следующего хода.



Игрок, который достиг цели, указанной на его первой карточке цели, должен открыть её. Открытая карточка кладется рядом со стопкой остальных карточек цели, которые ещё не были открыты. Она служит доказательством того, что игрок действительно нашёл требуемый предмет или персонажа. Когда ход снова вернётся к этому игроку, он берёт из **своей**

стопки верхнюю карточку цели и, заглянув в неё, попытается добраться до изображенного на ней значка. Когда ему это удастся, он откроет данную карточку, возьмет следующую, и так далее.



Конец игры

Игрок, которому удалось открыть все свои карточки целей, должен постараться как можно быстрее вернуть свою фишку на её стартовую позицию в углу игрового поля. Сделав это первым, он становится победителем в игре.



Продвинутый Вариант игры со Шляпником

При подготовке к игре возьмите **11 карточек Шляпника** перемешайте и сложите стопкой, текстом вниз рядом с игровым полем.



Игрок, который закончил движение на фрагменте с фигуркой Шляпника, **обязан** открыть верхнюю карточку стопки Шляпника и зачитать текст вслух. Затем сделать то, что указано в карточке, в ней может быть что-то хорошее, а может и плохое. После, положите карточку текстом вверх рядом со стопкой Шляпника. Когда карточки в стопке закончатся, перемешайте открытые карточки Шляпника и сложите в новую стопку.

Важно!

Если игрок не перемещал свою фишку и остался стоять рядом с фигуркой Шляпника, карточка Шляпника не берётся!

