



«Лабиринт приключений» – быстрая и увлекательная тактическая игра для всей семьи. Ощутите себя бесстрашным путешественником в бесконечном лабиринте, скрывающем самые редкие драгоценности. Но будьте осторожны: вы не единственный охотник за сокровищами. Конкуренты так и норовят поставить вам подножку и вырвать заветный ящик с золотом прямо из-под носа! Спешите собрать все богатства лабиринта, пока до них не добрались остальные. Станьте самым выдающимся охотником за сокровищами!

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Быстрее всех собрать 3 сокровища, путешествуя по лабиринту приключений.

## СОСТАВ ИГРЫ

- 55 карт приключений
- двустороннее игровое поле
- 18 фишек путешественников
- 12 жетонов сокровищ
- 12 жетонов ловушек
- правила игры



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Поместите двустороннее игровое поле в центр стола. Выберите любую сторону по своему вкусу.
2. Сформируйте запас жетонов сокровищ и ловушек возле игрового поля.
3. Перемешайте все карты приключений и сформируйте из них колоду. Разместите её около игрового поля рубашкой вверх.
4. Раздайте по 6 карт приключений из колоды каждому игроку в руку. Игроки не должны показывать свои карты друг другу.
5. Раздайте по 3 фишки путешественника одного цвета каждому игроку.
6. Выберите игрока, который будет ходить первым. Например, первым может ходить самый смелый и везучий игрок.





## ХОД ИГРОКА

Игроки ходят по очереди по часовой стрелке.

В свой ход игрок может совершить только три действия в любом порядке и сочетании. Одно действие можно применять несколько раз, например «Переместить путешественника» – три раза.

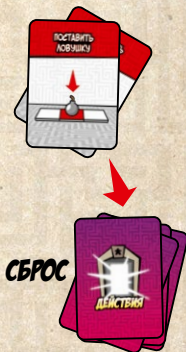
## СПИСОК ДОСТУПНЫХ ДЕЙСТВИЙ ИГРОКОВ

### ВЫСТАВИТЬ ПУТЕШЕСТВЕННИКА



Разместите свою фишку путешественника на любую свободную клетку начала пути игрового поля (со значком ☆).

### РАЗМЕСТИТЬ СОКРОВИЩЕ



Отправьте в сброс одну или несколько любых карт приключений одного цвета из своей руки. Возьмите один жетон сокровища из общего запаса и положите его на свободную клетку пути соответствующего цвета со значением, равным количеству сброшенных карт. Например, игрок сбросил две карты красного цвета и поместил сокровище на клетку красного пути со значением «2». Если в общем запасе не осталось жетонов сокровища, эффект не применяется.

**Важно!** Выставив сокровище, игрок не сможет забрать его в этот же ход.

## ПЕРЕМЕСТИТЬ ПУТЕШЕСТВЕННИКА

Переместите свою фишку путешественника, размещённую на игровом поле, на соседнюю клетку (можно другого цвета). **Нельзя переместить фишку путешественника на клетку, занятую другой фишкой.** Если фишка путешественника оказалась на клетке с жетоном сокровища, заберите это сокровище себе (снимите жетон сокровища с игрового поля и выложите перед собой). Если фишка путешественника оказалась на клетке с жетоном ловушки, эта фишка возвращается игроку, который её выставил, а жетон ловушки уходит в общий запас жетонов сокровищ и ловушек.



**ИГРОК 1**



**ИГРОК 1**

**ЗАПАС СОКРОВИЩ  
И ЛОВУШЕК**



В любой момент своего хода игроки могут разыграть эффекты карт приключений из своей руки, и это не будет считаться действием. Для этого выложите перед собой одну или несколько карт приключений из своей руки, выполните их эффекты и поместите в сброс. Карты приключений применяются только для тех путей, которые совпадают с ними по цвету.



В конце своего хода игрок может сбросить любое количество из оставшихся на руке карт приключений. Он должен добрать новые из колоды (до шести карт на руке). Если колода карт приключений заканчивается, перемешайте сброшенные карты и сформируйте из них новую колоду.

## ЭФФЕКТЫ КАРТ

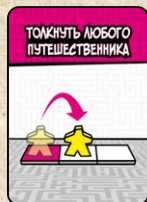
В игре 4 эффекта карт:



### - ПЕРЕПРЫГНУТЬ ЧЕРЕЗ ПРЕПЯТСТВИЕ

Применив этот эффект карты, игрок может передвинуть свою фишку путешественника, находящуюся на пути цвета разыгрываемой карты, через клетку с препятствием (фишка другого игрока, ловушка или сокровище).

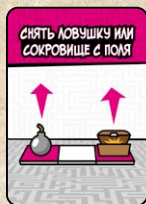
Нельзя применить этот эффект, если на соседней клетке с фишкой путешественника нет препятствий.



### - ТОЛКНУТЬ ПУТЕШЕСТВЕННИКА

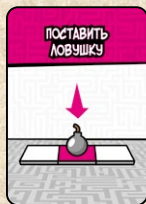
Применив этот эффект карты, игрок может переместить любую фишку путешественника (включая свою), находящуюся на пути цвета разыгрываемой карты, на соседнюю клетку.

Нельзя переместить фишку путешественника на клетку, занятую другой фишкой. Если фишка путешественника оказалась на клетке с жетоном сокровища, владелец фишки забирает это сокровище себе. Если на клетке с жетоном ловушки — фишка возвращается владельцу, а жетон ловушки уходит в общий запас сокровищ и ловушек.



### **- СНЯТЬ ЖЕТОН С ПОЛЯ**

Применив этот эффект карты, игрок может снять с пути цвета разыгранной карты и вернуть в общий запас любой жетон – сокровища или ловушки.



### **- ПОСТАВИТЬ ЛОВУШКУ**

Применив этот эффект карты, игрок может поместить на любую клетку пути цвета разыгрываемой карты жетон ловушки из общего запаса. Если в запасе не осталось жетонов, эффект не применяется.

## **ПОБЕДА В ИГРЕ**

Когда один из игроков соберёт 3 жетона сокровища, игра заканчивается. Этот игрок объявляется победителем.

Автор игры Антон Максютя  
Графический дизайн Алексея Вторыгина  
Редактор Александра Чирвина

[gocraftgames.ru](http://gocraftgames.ru)

[facebook.com/gocraftgames](https://facebook.com/gocraftgames)

[instagram.com/gocraftgames](https://instagram.com/gocraftgames)

[vk.com/gocraftgames](https://vk.com/gocraftgames)

