

Лабиринт Зеркал

ПРАВИЛА ИГРЫ

Настольная игра для 2-4 игроков от 8 лет.
Время партии: 20/50 минут (по базовым/продвинутым правилам).

Маги спускаются в таинственный Лабиринт Зеркал для того, чтобы получить силу рун Четырех Стихий. Смельчаки умеют превращаться в сгустки энергии, чтобы перемещаться на большие расстояния, телепортироваться через порталы и отражаться от волшебных зеркал, меняя направление движения. Подбирая нужную последовательность порталов и зеркал, можно попасть в, казалось бы, недоступные уголки Лабиринта и выхватить сокровище из-под самого носа соперников.

В игре есть базовые правила, правила для опытных игроков, а также возможность самостоятельно подобрать желаемый уровень сложности.



КОМПЛЕКТАЦІЯ



4 фрагмента поля



16 жетонов рун
(по 4 каждого цвета)



16 жетонов амулетов
(по 4 каждого цвета)



4 деревянные
фигурки порталов



16 деревянных
фигурок зеркал



4 деревянные
фигурки магов



40 карт инициативы



4 двусторонние
карты заданий



4 двусторонние
карты-памятки

БАЗОВЫЕ ПРАВИЛА

Цель игры

Цель игры — собрать руны с наибольшей совокупной силой. Каждая руна имеет силу от 1 до 4. Сила обозначается количеством точек на лицевой стороне жетона.

Подготовка к игре

1. Разложите игровое поле в середине стола, составив его из 4 частей.
2. Отсортируйте по цветам жетоны рун, перемешайте и выложите их четырьмя стопками рядом с полем рубашкой вверх, так чтобы в каждой стопке оказались руны одного цвета в случайном порядке. Жетоны амулетов верните в коробку — они используются только в игре по правилам для опытных игроков (см. стр. 7)
3. Поместите в случайном порядке все зеркала и порталы, а также по одной руне из каждой стопки на стартовые позиции — выделенные точками пересечения на поле. Фигурки порталов ставятся по вертикальным или горизонтальным линиям поля, а зеркала по любым диагоналям к ним (под углом 45 градусов) — см. пример исходной расстановки ниже. Рекомендуется на каждую четверть поля выкладывать по 1 portalу, 1 руне и 3 зеркала.
4. Переверните выложенные на поле жетоны лицевой стороной вверх.
5. Перемешайте колоду карт инициативы и положите ее рядом с полем.
Пример исходной расстановки. Вы можете использовать его для первой игры.



Ход игры

Игроки ходят по очереди, ход передается по часовой стрелке. Начинает игру самый юный ее участник.

В первый ход игроки по очереди выставляют своего персонажа на любую свободную стартовую позицию (точку на пересечении линий на поле) и совершают перемещение в соответствии с описанными ниже правилами.

Последующие ходы игроки начинают с тех позиций, на которых остались их персонажи в конце предыдущего хода. В свой ход игрок обязан совершить одно перемещение в выбранном им направлении по линиям поля.

Перемещение магов

Маги двигаются по линиям на поле. Движение мага всегда начинается и заканчивается на пересечении этих линий. В свой ход выберите направление и двигайте мага по соответствующей линии на желаемое расстояние (обычно, до первой руны). Если на пути мага оказывается какой-то объект, то вы должны действовать по описанным ниже правилам.

Отражение от зеркал



Если на пути находится зеркало, маг отражается от него, меняя направление движения на 90 градусов. Маг не может остановиться на одном пересечении с зеркалом.

Некоторые зеркала расположены на игровом поле на подставках, другие изображены на краю поля. Зеркала на поле имеют 2 стороны, маги отражаются от любой из них.

Число отражений от зеркал в течение одного перемещения не ограничено.



Прохождение через порталы

У каждой расположенной на поле **фигурки портала** есть две стороны, каждая из которых занята **порталом** одной из 4 стихий. Определить, какой стихии принадлежит портал на *противоположной* стороне фигурки, можно, посмотрев на цвет витража на вершине арки (см. иллюстрацию справа).

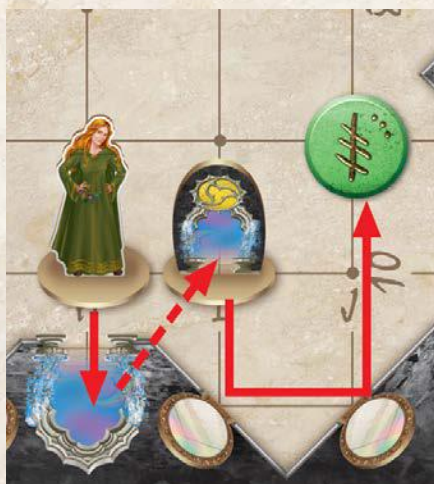
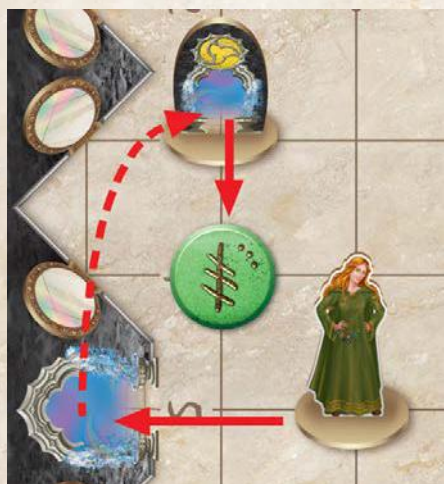


Если на пути находятся портал, маг обязан войти в него и выйти из любого *другого* портала той же стихии. Маг не может остановиться на одном пересечении с порталом.



Кроме размещенных на игровом поле фигурок порталов, существуют и порталы, находящиеся на краю поля.

Порталы и зеркала могут быть использованы в любых количествах и комбинациях на протяжении одного перемещения.



Препятствия на поле



Если на пути находятся боковые стороны порталов или соперники, то маг обязан остановиться не доходя до них.

Руны

Целью магов являются руны. Для каждого цвета существует набор из рун с силой от 1 до 4. Сила руны отображается количеством точек на соответствующем ей жетоне.



Чтобы взять руну, маг должен закончить ход на пересечении линий поля, на котором лежит соответствующий жетон.

Важно: маг не может пройти через пересечение с руной не остановившись на нем. Встав на пересечение с жетоном, маг обязан взять его.

Собранные руны игроку следует хранить перед собой. По желанию, игрок может перевернуть собранные им руны рубашкой вверх и не показывать их силу соперникам. Однако число и цвет взятых жетонов являются открытой для всех информацией.

Как только один из игроков берет руну, одна из оставшихся рун того же цвета должна появиться на поле (см. ниже раздел «Появление новых рун на поле»). В каждый момент времени на поле находится ровно 1 руна каждого цвета, пока они не закончатся.

Важно: если игрок взял руну силой 1, он совершает **дополнительный** ход.

Появление новых рун на поле

Взяв руну, игрок *сразу же* должен выложить на поле верхнюю руну из стопки того же цвета (за исключением случая, когда все руны этого цвета уже взяты игроками). Для определения места ее появления он открывает верхнюю карту



из колоды карт инициативы. Указанные внизу карты координаты (буква с цифрой) определяют пересечение, на которое кладется новая руна. Буквы и цифры столбцов и строк указаны по периметру поля.

Если пересечение уже занято (любым объектом), игрок берет из колоды следующую карту, пока не найдет карту с координатами пустого пересечения. Используемая карта (карты) идут в сброс.

Примечание: если вы забыли поставить на поле новую руну (или несколько рун) — просто сделайте это в тот момент, когда вспомните об этом, *не отыгрывая назад*: даже магам неподвластно время и они не могут повернуть его вспять.

Окончание игры. Определение победителя

Игра заканчивается в одном из двух случаев: 1) взята последняя руна, 2) все игроки **подряд** не взяли ни одной руны в свой ход.

По окончании игры суммируется сила рун, собранных каждым участником. Тот, у кого совокупная сила рун больше, становится победителем. При равенстве побеждает игрок с наименьшим количеством рун. Если и это не позволяет определить победителя, то объявляется ничья.

ПРОДВИНУТЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ

Данная версия правил рекомендуется игрокам, хорошо знакомым с современными настольными играми. Она сложнее, зато позволяет участникам оказывать большее влияние на исход партии, уменьшает роль случайностей и дает больший простор как для стратегических, так и для тактических решений.

Подготовка к игре

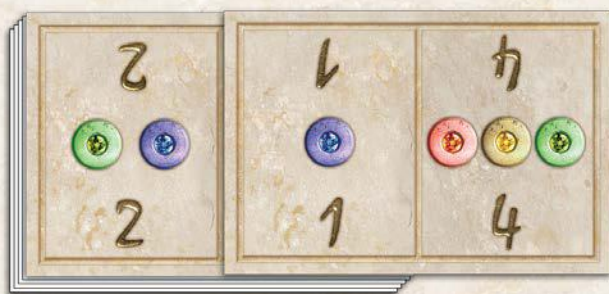
Осуществляется так же, как и по базовым правилам, но со следующими отличиями:

- Руны в стопках кладутся рубашкой вниз. Таким образом, игроки теперь знают силу руны, которая выйдет на поле следующей.
- Помимо рун в игре участвуют жетоны амулетов вы-



кладываются в стопки по цветам рубашкой вверх рядом со стопками рун. После этого на свободные стартовые точки поля выкладывается по одному амулету из каждой стопки. Амулеты дают дополнительные одноразовые способности и меняют порядок начисления очков (см. ниже в разделе «Амулеты»).

- Колода карт инициативы перемешивается, и каждый игрок получает по три карты инициативы, держа их значение в секрете от соперников.
- Двухсторонние карты заданий переворачиваются случайным образом, перемешиваются и кладутся рядом с полем. Затем верхняя карта сдвигается вправо, открывая половину лежащей под ней карты.



Эти три задания доступны для выполнения **каждому** игроку в течение всей игры. Суть заданий состоит в сборе комбинаций амулетов определенных цветов. Силы комбинаций указываются на картах заданий. Каждая комбинация амулетов может быть собрана одним игроком несколько раз (учитывается сила каждого набора амулетов), а каждый амулет может участвовать в комбинациях нескольких разных заданий.

Задание с изображением трех серых жетонов дает награду за три амулета одного цвета.

Карты инициативы и очередность хода

1. В правилах для опытных игроков изменяется порядок хода. Игра теперь делится на раунды, в течение которых совершает свой ход каждый из игроков.
2. В начале каждого раунда, включая первый, каждый игрок выбирает по 1 карте инициативы из имеющихся у него на руках и кладет рядом с собой рубашкой вверх. Когда это сделают все игроки, выбранные карты одновременно открываются. Номера в верхней части выложенных карт определяют очередность хода – тот, у кого этот номер меньше, ходит раньше.

Пример: игроки выбрали и положили перед собой карты с номерами 3, 17 и 39. Первым будет ходить игрок, положивший карту со значением 3, вторым – выбравший номер 17, последним – использовавший карту с числом 39.

После совершения хода игрок отправляет использованную им карту инициативы в сброс и добирает себе из колоды новую – так, чтобы у него снова было

три карты. Когда колода инициативы закончится, перемешайте сброс и используйте его как новую колоду.

Первый раунд

В первом раунде игроки просто выставляют своих персонажей на оставшиеся незанятыми стартовые позиции, выбирая, в какую сторону персонажи будут повернуты (это будет важно для дальнейшей игры). Движения в первом раунде не происходит.

Перемещение магов

Начиная со второго раунда, каждый игрок в свой ход **обязан** переместить своего персонажа. Отражение от зеркал, прохождение сквозь порталы и собственно движение осуществляется так же, как и в базовых правилах, за исключением того, что маг должен **всегда** двигаться **лицом вперёд**. Игрок вправе поворачивать фишку своего персонажа только **один раз** за ход: перед началом движения или после его окончания и только на 90 градусов. *Опытным магам не так легко вертеться, как начинающим, – сказывается почетный возраст.*

Амулеты

Амулеты выкладываются на поле и собираются игроками так же, как и руны. В игре они обладают тремя функциями:

- Позволяют получать очки за силу рун. При игре по продвинутым правилам любая руна даёт победные очки только в паре с амулетом того же цвета. Любые руны, к которым нет пары, считаются имеющими силу 0, вне зависимости от значений, указанных на их жетонах.
- Позволяют получать дополнительные победные очки за комбинации самих амулетов. См. раздел «Окончание игры. Определение победителя».
- Позволяют один раз за игру использовать даваемые ими способности. Игрок, обладающий амулетом, хранит его значком свойства вверх. При использовании амулета, игрок выполняет указанное на нем свойство (расшифровку значков см. в Приложении) и переворачивает жетон, отмечая то, что амулет уже использован и более не может быть применён.

Примечание: Несмотря ни на какие свойства амулетов, за один ход игрок может взять только один жетон (руны или амулета) – тот, на котором маг окончил обязательное движение. При взятии руны силой 1 игрок получает **дополнительный** ход и, соответственно, возможность взять еще один жетон.

Появление новых рун и амулетов на поле

Сразу после взятия любого амулета, так же как и после взятия любой руны, на поле необходимо положить жетон того же цвета и типа, что и взятый (если они еще есть в резерве). Таким образом, на поле всегда должно лежать по 1 амулету и по 1 руне каждого цвета, пока они не кончатся. Координаты положе-

ния нового амулета определяются с помощью карт инициативы так же, как это делается для рун.

Окончание игры. Определение победителя.

Игра завершается после окончания раунда, во время которого в стопках рядом с полем не осталось ни одного жетона руны или амулета (при этом они еще могут оставаться на поле). Также игра заканчивается после раунда, в течение которого никто из игроков не собрал ни одной руны и ни одного амулета.

Для определения победителя подсчитывается совокупная сила собранных рун и комбинаций амулетов.

Комбинация амулетов обладает силой, указанной на соответствующей половине карты заданий (в каждой игре действуют 3 задания-комбинации, которые обладают силой). Каждая комбинация амулетов может быть собрана одним игроком несколько раз (учитывается сила каждого набора амулетов), а каждый амулет может участвовать в нескольких различных комбинациях.

Задание с тремя серыми жетонами означает, что силой обладают комбинации из трех амулетов одного цвета.

При подсчете силы рун учитываются только те руны, для которых у игрока есть амулет того же цвета (для каждой руны – по одному амулету). Если рун больше, чем амулетов, учитываются более сильные руны.

При подсчете силы рун и амулетов не важно, была ли использована способность амулета в течение игры.

Тот, у кого совокупная сила рун и комбинаций амулетов больше, становится победителем. При равенстве побеждает игрок с наибольшим числом пар руна-амулет одного цвета. Если и это не позволяет определить победителя, то объявляется ничья.

В приведенном примере сила синих амулетов равна единице, зеленого и жел-



тых – нулю (т.к. в этой партии они обладают силой только в сочетании с красными). Так же равна нулю сила красной руны – нет парного ей красного амулета. Два синих амулета дают силу (2 и 4) двум наиболее могущественным синим рунам. Зеленая руна обладает силой 3 благодаря парному зеленому амулету, а желтая – силой 1, благодаря парному желтому амулету. Совокупная сила всех рун и амулетов равна $(1+1)+(2+4+3+1)=12$.

РЕГУЛИРОВКА УРОВНЯ СЛОЖНОСТИ

Если базовые правила кажутся вам слишком простыми, а продвинутые – слишком мудреными, вы можете подобрать уровень сложности самостоятельно, выбирая одно или несколько усложнений:

1. Играйте по базовым правилам, но добавьте в игру амулеты. Выкладывая их на поле и собирайте точно так же, как и руны, но всегда держите рубашкой вверх. Начисляйте очки только за те руны, к которым у вас есть парные амулеты (по одному амулету на руну). *Это усложнение добавляет в игру стратегическую составляющую.*
2. Играйте по базовым правилам с усложнением №1. Выкладывая на поле амулеты рубашкой вниз. Каждый взятый амулет позволит вам однократно использовать изображенное на его жетоне свойство (после использования жетон переворачивается). Маги могут **двигаться только вперед**. Лишь раз за ход — до или после перемещения — они могут повернуться на 90 градусов. *Это усложнение расширяет возможности игроков и делает игровой процесс более разнообразным.*
3. Играйте по базовым правилам с усложнением №1 или №2. Перед началом игры переверните случайным образом карты заданий и перемешайте их. Сдвиньте верхнюю карту вправо так, чтобы открылась половина лежащей под ней карты. Таким образом, вы получаете 3 задания на игру, суть которых состоит в сборе амулетов определенных цветов. Комбинация амулетов обладает силой, указанной на соответствующей половине карты заданий. Каждая комбинация амулетов может быть собрана одним игроком несколько раз (учитывается сила каждого набора амулетов), а каждый амулет может участвовать в нескольких различных комбинациях. Задание с тремя серыми жетонами дает награду за сбор комбинаций из трех амулетов одного цвета. *Это усложнение усиливает стратегическую составляющую.*
4. Играйте по базовым правилам с усложнением №1, №2 или №3. Перед началом игры раздайте каждому игроку по три карты инициативы в закрытую. В начале каждого раунда каждый игрок выбирает по 1 карте инициативы из имеющихся на руках и кладет рядом с собой рубашкой вверх. Когда выбор сделан всеми игроками, выбранные карты одновременно открываются. Номера в верхней части выложенных карт определяют очередность хода – тот, у кого этот номер меньше, ходит раньше. *Это усложнение добавляет тактическую составляющую.*

- Играйте по базовым правилам с усложнением №4. Перед началом игры расположите стопки рун рубашкой вниз так, чтобы всегда было видно значение верхней руны в каждой стопке. *Данное усложнение уменьшает влияние случайности на результат игры.*

СОВЕТЫ

- Выбирая направление движения, вы можете в начале проследить за линиями от сокровища, которое вы хотите взять, до порталов, а лишь потом за линиями, идущими от своего персонажа. Это позволит вам не только быстрее понять, можете ли вы взять это сокровище, но и увидеть, кто из соперников на него претендует. Последнее особенно важно при игре по продвинутым правилам во время выбора карты инициативы на текущий раунд.
- При игре по продвинутым правилам сохраняйте карты инициативы с низким значением до ситуаций, когда вам крайне необходимо совершить ход раньше соперника, не растрачивайте их попусту. Карты с высоким значением тоже могут быть полезны. Например, в случае, если соперники загромождают вам выходы, а также в ситуации, когда вы не можете собрать ни одного ценного сокровища или выходящие следующими руны существенно ценнее лежащих на поле.

ПРИЛОЖЕНИЕ: ЗНАЧЕНИЕ СИМВОЛОВ НА АМУЛЕТАХ

Прохождение сквозь зеркала

Позволяет магу пройти сквозь 1 или 2 любых зеркала, как если бы на их месте ничего не было. При этом маг по-прежнему может отражаться от остальных зеркал.



Прохождение сквозь соперников

Позволяет пройти сквозь любое число соперников в течение данного хода. При этом по-прежнему нельзя останавливаться на пересечении, занятом соперником.



Прохождение сквозь порталы

Позволяет в течение одного хода пройти неограниченное число раз сквозь мешающие фигурки порталов так, как если бы на их месте ничего не было. Ориентация фигурок порталов (боком или порталом к персонажу) значения не имеет. При этом маг имеет право входить в нужные ему порталы обычным образом. По-прежнему нельзя останавливаться на пересечении, занятом фигуркой портала.





Прохождение через 1 любое препятствие

Позволяет пройти сквозь **одно** любое препятствие по выбору игрока (амулет, руну, зеркало, портал или соперника). Не дает возможности **останавливаться** на пересечении, занятом зеркалом, порталом или соперником.



Восстановление другого амулета

Позволяет повторно использовать один из **своих** амулетов, уже использованных ранее в данной партии.



Поворот своего мага

Позволяет *дополнительно* повернуть своего мага на 90°.



1



2

Поворот портала (1) или зеркала (2)

Позволяет повернуть один любой портал или зеркало на 90° в любую сторону.



Обращение портала

Позволяет повернуть одну любую фигурку портала на 180 градусов, по сути, поменяв порталы на ней местами.



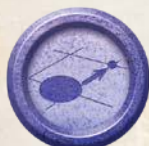
Замена амулетов

Позволяет поменять местами два амулета на поле.



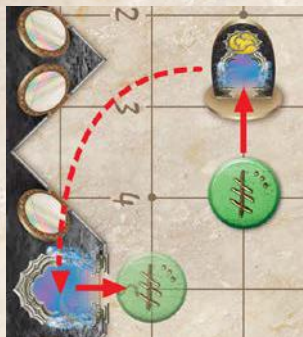
Прохождение сквозь амулеты и руны

Позволяет проходить сквозь все ненужные амулеты и руны.



Перемещение амулетов и рун

Позволяет перемещать один амулет или одну руну на соседнее (по вертикали или горизонтали) пересечение линий поля, если оно свободно. Если рядом с перемещаемым объектом располо-



жен портал, можно переместить объект через него на пересечение, соседнее с другим порталом той же стихии.

Перемещение зеркала (1), своего мага (2) и одного из соперников (3)

Позволяет переместить один любой объект указанного типа на соседнее (по вертикали или горизонтали) пустое пересечение. При перемещении ориентация перемещаемого зеркала или мага сохраняется (т.е. они не поворачиваются при перемещении).



Если рядом с перемещаемым объектом расположен портал, можно переместить объект на пустое пересечение линий поля, соседнее с другим порталом той же стихии. Ориентация объекта сохраняется *относительно портала*.

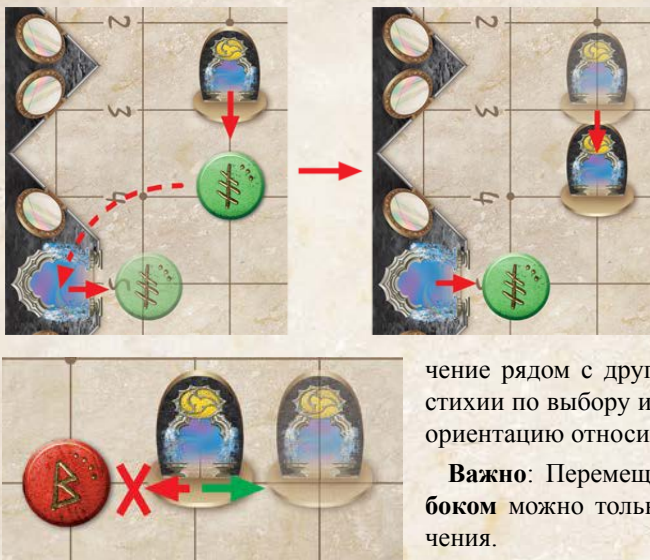


Перемещение портала

Позволяет переместить одну любую фигурку портала на соседнее (по вертикали или горизонтали) пересечение линий поля. При этом ориентация фигурки портала сохраняется.

Перемещать фигурку портала на пересечение, занятое другой





фигуркой портала, нельзя. Если фигурка портала перемещается на пересечение линий поля, на котором что-либо или кто-либо находится, то этот объект перемещается на свободное пересечение рядом с другим порталом той же стихии по выбору игрока, сохраняя свою ориентацию относительно портала.

Важно: Перемещать фигурку портала **бокком** можно только на пустые пересечения.

Важно: Перемещать фигурку портала **бокком** можно только на пустые пересечения.

БЛАГОДАРНОСТИ

Разработчики игры выражают благодарность всем принявшим участие в тестировании и вычитке правил: Натальи Гельфрейх, Андрею, Егору и Николаю Пенкрат, Елене Ямщиковой, Игорю Киселеву, Владимиру Дупелеву и Людмиле Тимониной, Александру Чеботареву, Тимофею Никулину, Владимиру Коришунову, Андрею Александрову, Константину Домашеву, Александру Ереминову, Кириллу Андрусову, Елене Кобзевой, Дарье Бабыкиной, Анатолию Тутову, Ксении Шигаповой, Валерию Новикову, Оксане Броневицкой, Сергею Усминскому, Николаю Золотареву, Максиму Трофименко, Алексею и Елене Зуйковым, а так же Герману Тихомирову и Ивану Лащину, давшим чрезвычайно ценные советы.

Отдельная благодарность Максиму Трофименко, Павлу Медведеву, Михаилу Лойко и Алексею Сапонову, высоко оценившим игру (приз «Оригинальная механика») на конкурсе зимнего Игрокона 2014.

Ознакомиться с подробной информацией по игре и задать интересующие вас вопросы вы можете на сайте hodkotom.ru и в официальной группе игры: vk.com/labirint.zerkal.

СОДЕРЖАНИЕ

Комплектация.....	2
Базовые правила.....	3
Цель игры.....	3
Подготовка к игре.....	3
Ход игры.....	4
Перемещение магов.....	4
Отражение от зеркал.....	4
Прохождение через порталы.....	5
Препятствия на поле.....	5
Руны.....	6
Появление новых рун на поле.....	6
Окончание игры. Определение победителя.....	7
Продвинутое правила для опытных игроков.....	7
Подготовка к игре.....	7
Карты инициативы и очередность хода.....	8
Первый раунд.....	9
Перемещение магов.....	9
Амулеты.....	9
Появление новых рун и амулетов на поле.....	9
Окончание игры. Определение победителя.....	10
Регулировка уровня сложности.....	11
Советы.....	12
Приложение: значение символов на амулетах.....	12
Благодарности.....	15
Содержание.....	16