

ПРАВИЛА ИГРЫ

# Коридор<sup>®</sup>

для малышей



Сочная морковка для крольчонка,  
молоко для очаровательного котёнка..  
Любители вкусно поесть мечтают добраться  
до своих лакомств на другом конце поля.  
Но не всё так просто! Кусты постоянно преграждают  
путь: малышам придётся потрудиться, чтобы найти  
самую короткую тропинку!

# КОМПОНЕНТЫ

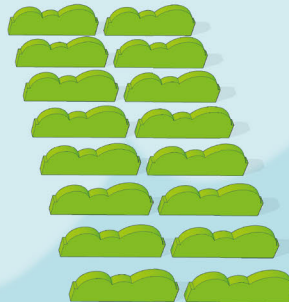


• Игровое поле

• 4 деревянных фишки зверят



• 16 деревянных кустов



## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Первым добраться до финиша на противоположной стороне поля.

## ПРАВИЛА ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ

В начале игры каждый игрок получает по 8 кустов. Выберите, какие зверята будут соревноваться друг с другом:

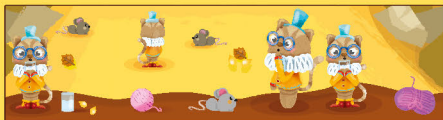
крольчонок	котёнок
и	и
лягушонок	бельчонок

Каждый игрок выбирает одного из двух зверят и помещает его на линию старта: она отмечена для каждого из зверят соответствующим изображением на коробке (см. рис.).



Пример подготовки к игре вдвоём

### Разные линии старта (снаружи коробки)



Ваша цель – добраться до линии финиша напротив линии старта. На линии финиша изображены любимые места зверят (пруд для лягушонка, морковная грядка для крольчонка и т. д.). Игроки договариваются, кто начнёт игру.

### Разные линии финиша (внутри коробки)

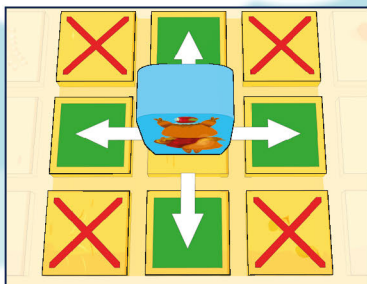


### ХОД ИГРЫ

В свой ход игроки могут либо передвинуть фишку, либо поставить куст. Если игрок использовал все свои кусты, ему остаётся только двигать фишку.

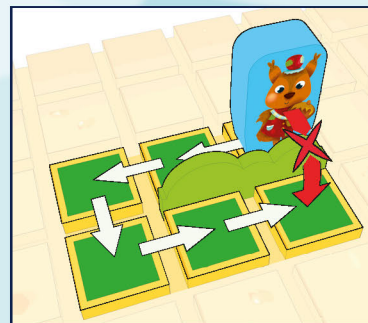


## ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ЗВЕРЯТ



За один ход можно передвинуть фишку на одну клетку в одном из четырёх направлений: вперёд, назад, вправо или влево, но не по диагонали.

Зверята обязаны обходить кусты и **не могут** через них перепрыгивать.



## РАЗМЕЩЕНИЕ КУСТОВ

- Куст можно поставить только на границе между двумя парами клеток.



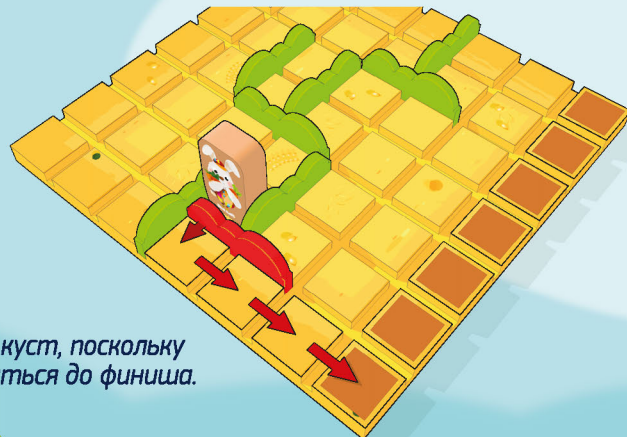
*Куст размещён правильно.*



*Куст размещён неправильно.*

- Кусты нужно ставить так, чтобы облегчить путь себе и помешать перемещению противника, однако нельзя полностью перекрывать противнику выход к финишу:

**у любого игрока всегда должен оставаться хотя бы один способ добраться до финиша.**

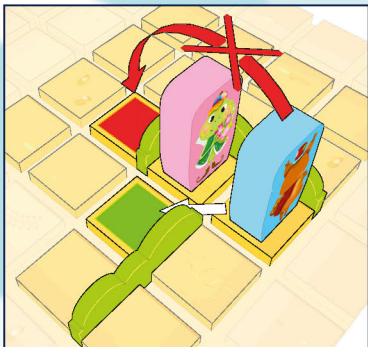


*Здесь нельзя поставить куст, поскольку крольчонок не сможет добраться до финиша.*

## ЛИЦОМ К ЛИЦУ

Если ваша фишка находится прямо напротив фишки соперника, и между ними нет куста, то вы можете своей фишкой перепрыгнуть через фишку соперника и приземлиться за ней.

Если сразу за фишкой соперника находится куст, который мешает прыгать, то вы можете поместить свою фишку справа или слева от фишки соперника.



*На пути фишка? Перепрыгивай!*

*За фишкой куст? В таком случае можно двигаться по диагонали.*

## КОНЕЦ ИГРЫ

Игрок, первым достигший финиша на противоположной стороне поля, побеждает в игре.



## ПРАВИЛА ДЛЯ ТРЁХ ИГРОКОВ

В начале игры вы можете выбрать любую фишку. Каждый игрок получает по 5 кустов, а оставшийся куст откладывают в сторону.

Играйте по тем же правилам, что и в игре для двух игроков, но за один ход можно перепрыгивать только через одну фишку.

## ПРАВИЛА ДЛЯ ЧЕТЫРЁХ ИГРОКОВ

В начале игры вы можете выбрать любую фишку, которой хотите играть. Каждый игрок получает по 4 куста.

Играйте по тем же правилам, что и в игре для двух игроков, но за один ход можно перепрыгивать только через одну фишку.

Если вам понравилась  
эта игра, загляните на сайт  
компании «Стиль Жизни»  
[www.LifeStyleLtd.ru](http://www.LifeStyleLtd.ru)

Там вы найдёте множество  
других интересных  
настольных игр  
для взрослых  
и детей!



Пример подготовки к игре вчетвером



Концепция: Мирко Маркези

Иллюстрации: Гэзль Пикар

Редактор-переводчик: Галина Нилова

Адаптация дизайна: Татьяна Виноградова

*Особая благодарность выражается Александру Пешкову  
и Екатерине Плужниковой.*

® & © Gigamic 1997

