

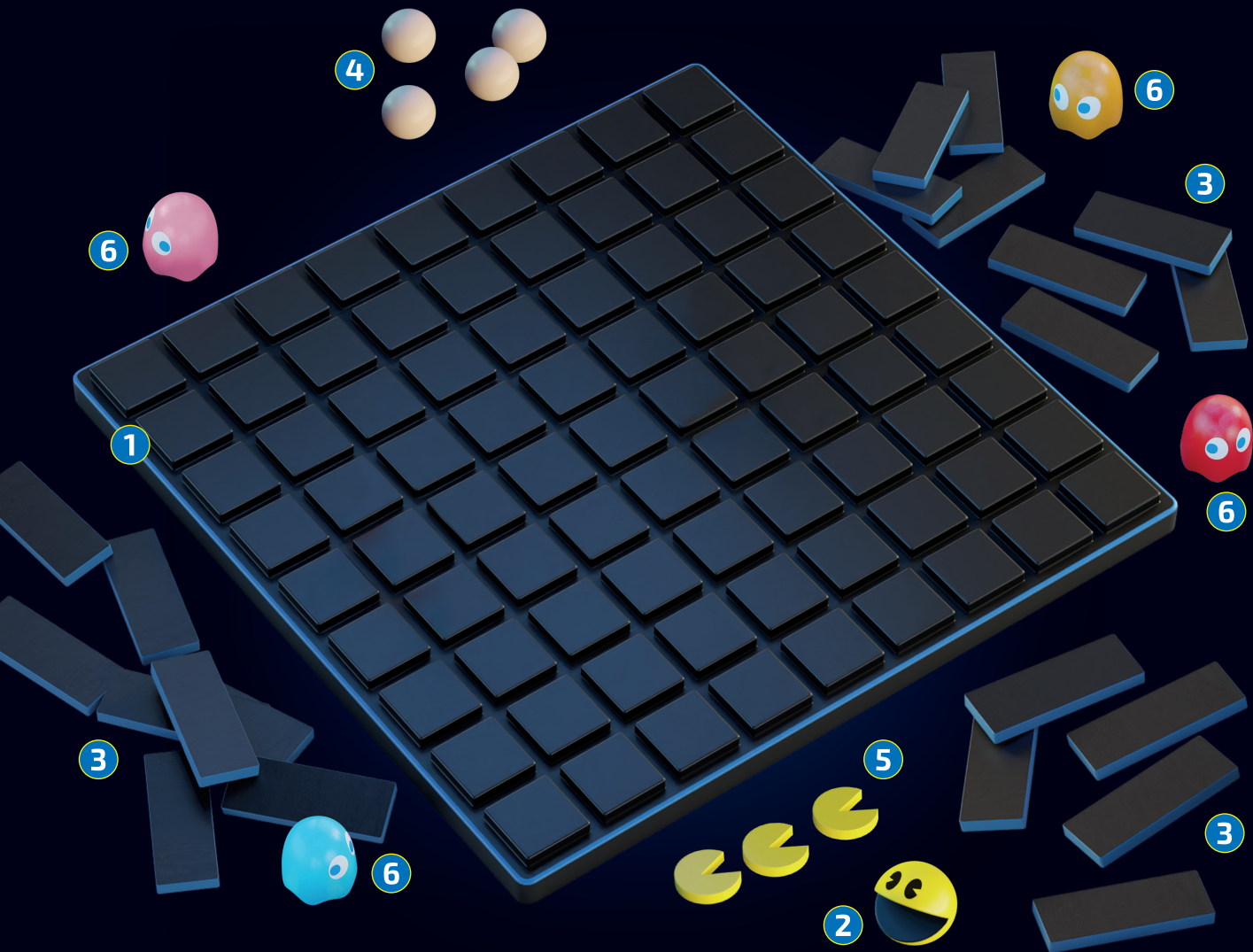
Коридор

PAZ-MAN



ПРАВИЛА ИГРЫ





Компоненты

- ① 1 игровое поле с 81 клеткой
- ② 1 фишка ПАКМАНА
- ③ 20 перегородок
- ④ 4 ШАРИКА СИЛЫ
- ⑤ 3 фишки дополнительной жизни
- ⑥ 4 фишки призраков: **БЛИНКИ**, **ИНКИ**, **ПИНКИ**, **КЛАЙД**

Обратите внимание: мелкий шрифт.

Для прочтения правил может понадобиться взрослый игрок.



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Первым дойти до финишной линии противоположной стороны игрового поля (см. рис. **7**).



ПРАВИЛА ДЛЯ 2 ИГРОКОВ

Перед началом игры участники берут по одной фишке призрака и 10 перегородок и помещают свои фишки на среднюю клетку первого ряда на своей стороне поля.

Игроки договариваются, кто из игроков ходит первым (см. рис. **1**).

В свой ход игрок может:

- переместить свою фишку
- ИЛИ

- поставить на поле одну перегородку.

Если игрок использовал все перегородки, он продолжает играть только фишкой.

ПЕРЕМЕСТИТЬ ФИШКУ

Игрок может переместить фишку на одну клетку вперёд, назад, вправо или влево (см. рис. **2**).

Фишка не может «перепрыгнуть» через перегородку (см. рис. **3**).

ПОСТАВИТЬ ПЕРЕГОРОДКУ

Перегородка ставится так, чтобы закрыть ровно две клетки (см. рис. **4**).

Вы можете расположить перегородку так, чтобы облегчить путь себе либо препятствовать движению противника, но помните: вы не можете полностью заблокировать фишке выход к финишной линии (см. рис. **5**).

ЛИЦОМ К ЛИЦУ

Если фишки обоих игроков находятся на соседних клетках и между ними нет перегородки, игрок, которому принадлежит ход, может своей фишкой «перепрыгнуть» через фишку соперника и таким образом переместиться ещё на одну клетку вперёд (см. рис. **6**).

Если же сразу за фишкой соперника стоит перегородка, игрок может поместить свою фишку справа или слева от фишки соперника (см. рис. **8** и **9**).



КОНЕЦ ИГРЫ

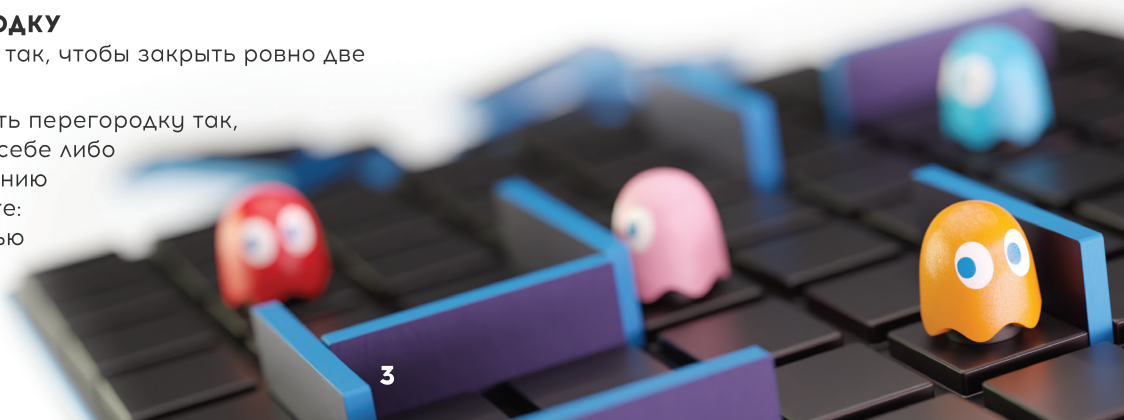
Побеждает тот, кто первым доходит до какой-либо из 9 клеток финишной линии на противоположной стороне игрового поля (см. рис. **7**).



ПРАВИЛА ДЛЯ 4 ИГРОКОВ

В начале игры каждый игрок помещает одну фишку на среднюю клетку ближайшего к нему ряда игрового поля. Каждый игрок получает по 5 перегородок.

Далее игра продолжается так же, как в варианте для двоих. Обратите внимание: фишка игрока может «перепрыгнуть» не более чем через одну фишку (см. рис. **10**).



ВАРИАНТ ИГРЫ «ПАКМАН»

Видеоигра «ПАКМАН» (PAC-MAN) была разработана японской компанией Bandai Namco Entertainment Inc. (быв. Namco) и впервые выпущена на аркадных автоматах 22 мая 1980 года. По сей день она остаётся одной из самых знаковых видеоигр всех времён. В этом специальном издании «Коридора» вы можете испытать те же ощущения, что и при игре в видеоигру «ПАКМАН».



ЦЕЛЬ ИГРЫ

В этом варианте игры правила для призраков и для ПАКМАНА отличаются, как и условие победы.

ПАКМАН для победы должен съесть все 4 ШАРИКА СИЛЫ. У игрока, играющего за ПАКМАНА, для этого есть 3 жизни. Призраки должны поймать ПАКМАНА три раза, прежде чем он успеет съесть все 4 ШАРИКА СИЛЫ.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Расставьте фишки ПАКМАНА, перегородки и 4 призраков (БЛИНКИ, ИНКИ, ПИНКИ и КЛАЙД), как показано на рис. А или Б. Вы также можете выбрать свой вариант расстановки: возьмите 6 перегородок и расположите 3 из них по вертикали, а ещё 3 — по горизонтали (см. рис. В).

Примечание: в этом варианте игры перегородки имеют фиксированное положение, и в ходе игры новые перегородки на поле уже не ставятся.

Теперь выберите участника, который будет играть за ПАКМАНА. Остальные участники (или участник при игре вдвоём) играют за 4 призраков.

Участник, играющий за ПАКМАНА, берёт 3 фишки дополнительной жизни и кладёт их перед собой: они символизируют 3 попытки, которые есть у ПАКМАНА, чтобы съесть все 4 ШАРИКА СИЛЫ.



ХОД ИГРЫ

Первый ход за ПАКМАНОМ. ПАКМАН всегда перемещается на 2 клетки (по горизонтали или по вертикали), но не обязательно строго в одном направлении). ПАКМАН не может перемещаться по диагонали. ПАКМАН должен съесть все 4 ШАРИКА СИЛЫ, чтобы победить.

Как только ПАКМАН доходит до клетки, на которой лежит ШАРИК СИЛЫ, он прекращает своё движение, «съедает» ШАРИК СИЛЫ и теперь сразу перемещается на 3 клетки (один раз).

Если в результате этого дополнительного перемещения на 3 клетки ПАКМАН оказывается на одной клетке с призраком, то он съедает этого призрака: уберите фишку призрака с игрового поля.

После каждого перемещения ПАКМАНА **каждый из 4 призраков** по очереди перемещается на 1 клетку в любом направлении на свой выбор.

! Призраки не могут перемещаться по диагонали (см. рис. Г).

! Призраки не могут заканчивать перемещение на клетке с ШАРИКОМ СИЛЫ.

Особое перемещение: если перед своим перемещением призрак видит ПАКМАНА (по прямой), то он переходит в безумный режим и немедленно перемещается на 2 клетки в любом направлении на свой выбор.

Примечание: другие призраки не блокируют линию видимости призрака, в отличие от перегородок (призраки не видят сквозь стены).

Если призрак перемещается на одну клетку с ПАКМАНОМ, ПАКМАН теряет 1 фишку дополнительной жизни, и на этом раунд заканчивается.

Перед следующим раундом верните ПАКМАНА и призраков (включая съеденных) на изначальные позиции.



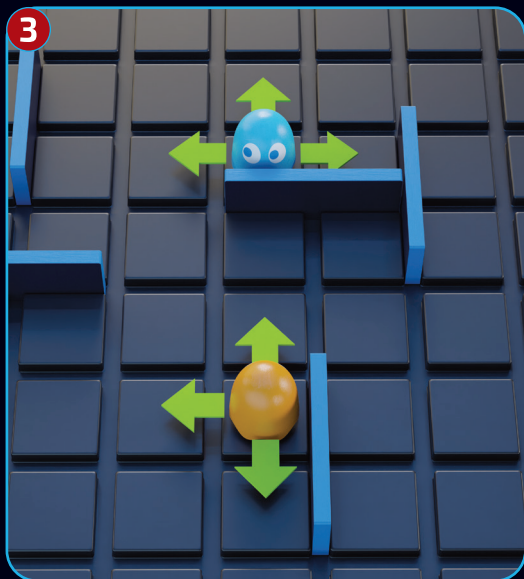
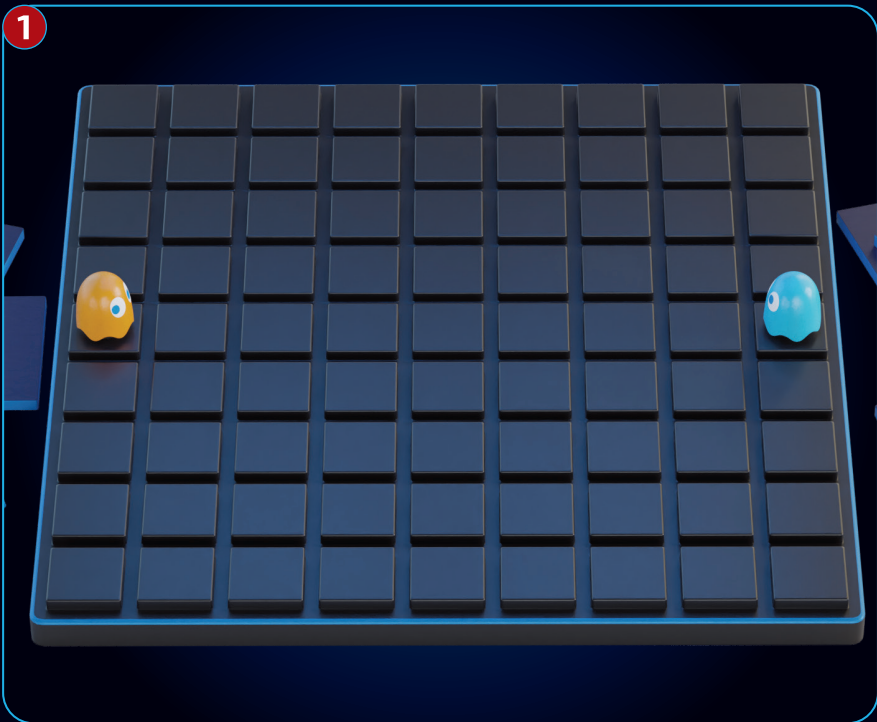
КОНЕЦ ИГРЫ

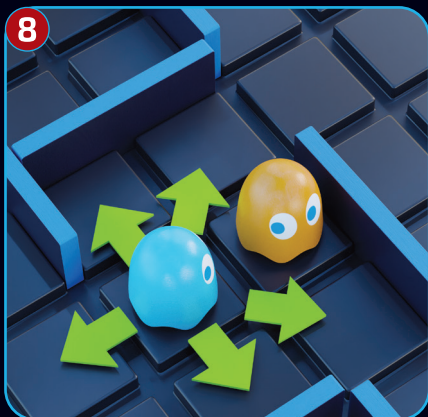
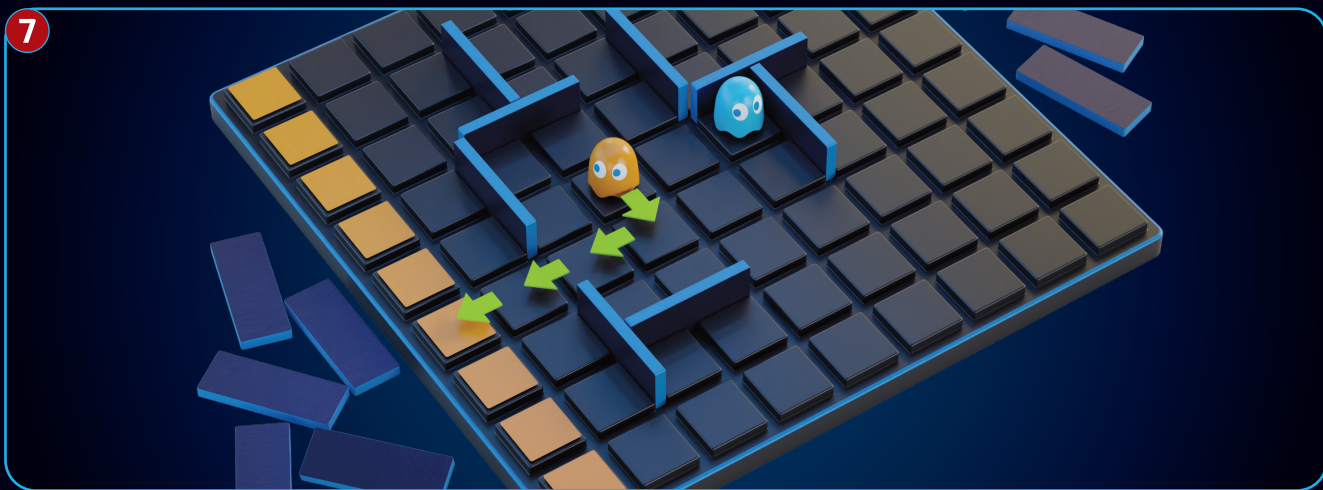
ПАКМАН побеждает, если съедает все 4 ШАРИКА СИЛЫ.

Если ПАКМАН теряет третью фишку дополнительной жизни, призраки побеждают. В его оправдание — на их стороне численное превосходство!

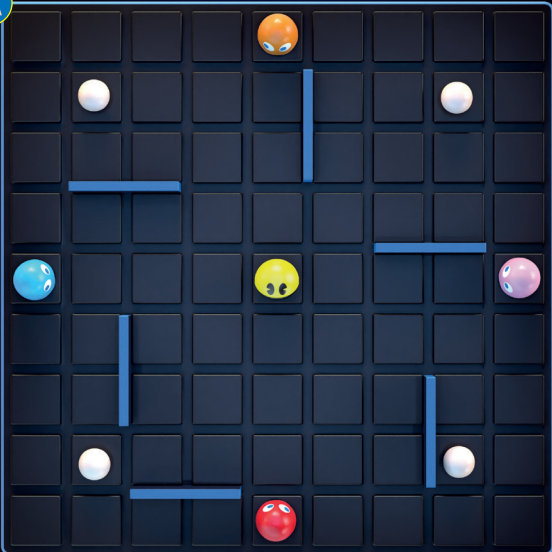
Посчитайте количество ШАРИКОВ СИЛЫ, съеденных ПАКМАНОМ, чтобы узнать уровень, которого вы достигли.

- 1 **ПАКМАН-новичок:** да, обломали вы зубы... главное не унывайте!
- 2 **Перспективный ПАКМАН:** немного тренировки, и эта задача будет вам по зубам.
- 3 **Заслуженный ПАКМАН:** скоро от ваших оппонентов ничего не останется!
- 4 **ПАКМАН-легенда:** вы едите призраков на завтрак.

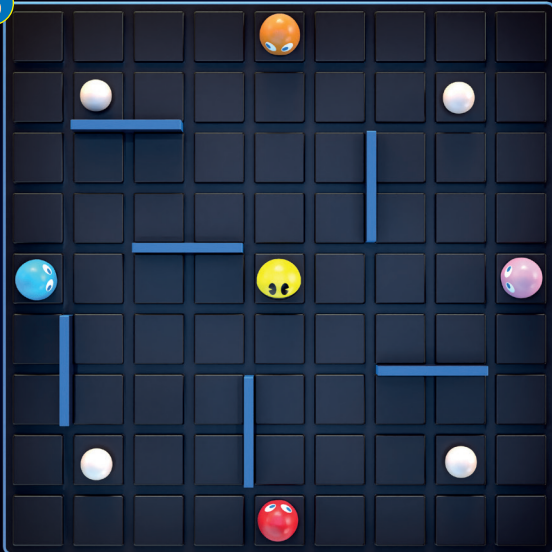




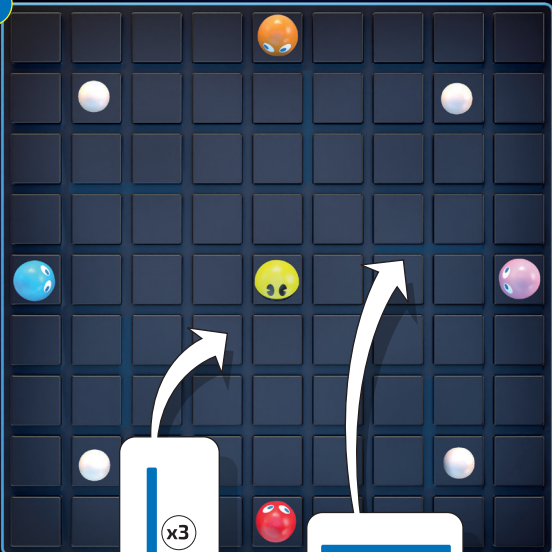
A



Б

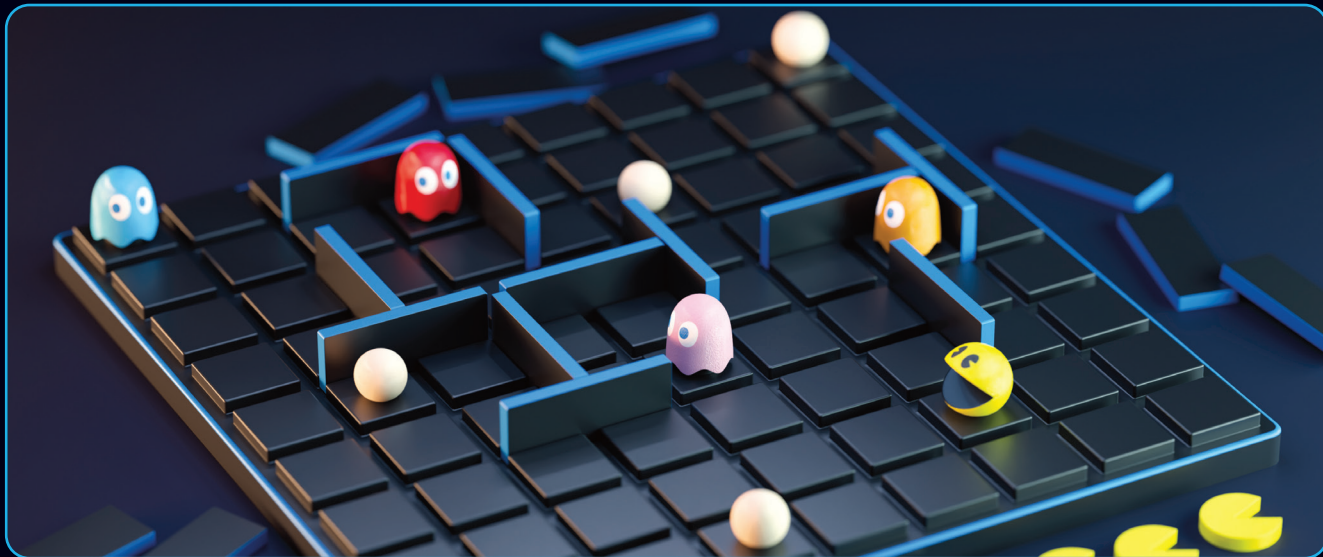


В



Г





Компоненты могут отличаться от изображённых.

PAC-MAN™ & ©Bandai Namco Entertainment Inc.

® & © 1997 Gigamic



Больше интересных настольных игр
для взрослых и детей на сайте компании
«Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru



GIGAMIC
ZAL Les Garennes
F 62930 - Wimereux - France
www.gigamic.com