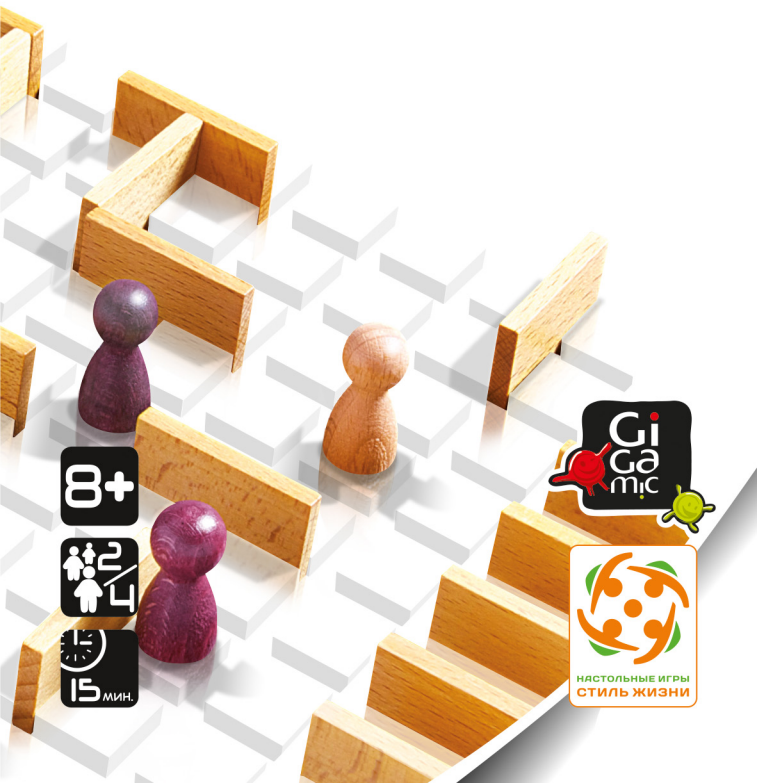


# Коридор

Мирко Маркези

МИНИ НАСТОЛЬНАЯ ИГРА



8+

2  
4

15  
МИН.



# КОРИДОР

## МИНИ

### СОДЕРЖИМОЕ ИГРЫ

- Игровое поле с 81 клеткой;
- 20 деревянных перегородок и 4 фишки.

### ЦЕЛЬ ИГРЫ

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

### ПРАВИЛА ДЛЯ 2 ИГРОКОВ

Перед началом игры участники берут по одной фишке и 10 перегородок и помещают свои фишки на среднюю клетку первого ряда на своей стороне поля (рис. 1). Игроки договариваются, кто ходит первым.

### ХОД ИГРЫ

В свой ход игрок может:

- 1) переместить свою фишку  
или
- 2) поставить на поле одну перегородку.

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

#### *Переместить фишку*

Игрок в свой ход может переместить фишку на одну клетку вперёд, назад, вправо или влево (рис. 2).

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

#### *Поставить перегородку*

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

Её можно расположить так, чтобы препятствовать движению противника либо облегчить путь себе. При этом всегда следует оставить сопернику выход к финишной линии (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 (рис. 6). Если же сразу за фишкой соперника стоит перегородка, игрок может поместить свою фишку справа или слева от фишки соперника (рис. 8 и 9).

### ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

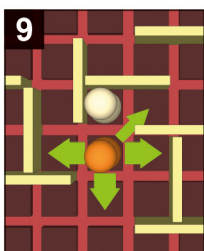
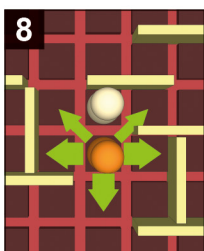
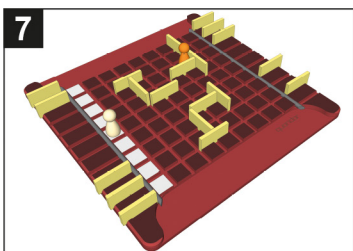
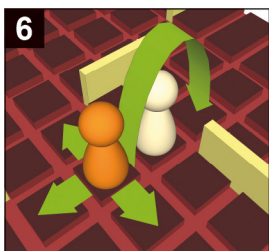
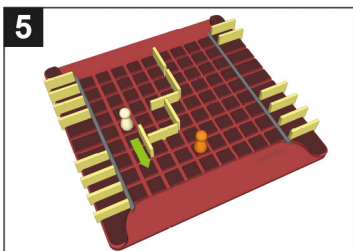
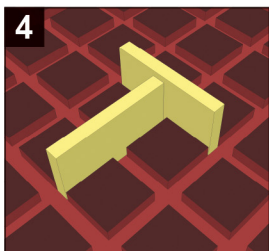
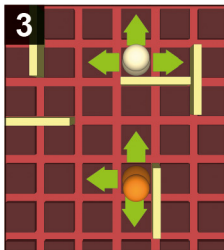
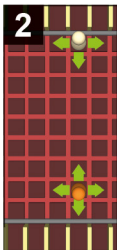
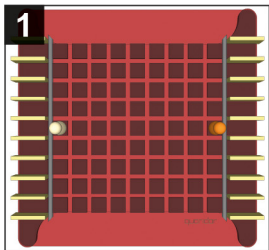
Побеждает тот, кто первым доходит до какой-либо из 9 клеток финишной линии на противоположной стороне игрового поля (рис. 7).

### ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

От 10 до 20 минут. На соревнованиях можно установить ограничение на продолжительность одного хода.

### ПРАВИЛА ДЛЯ 4 ИГРОКОВ

В начале игры каждый участник 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 (рис. 10). Ход передаётся по часовой стрелке.





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!