

Настольная игра "Козлята в лабиринте" из журнала "Трамвай" №8, 1990 год

Художник: Н. Князькова

Реставрация игры: SONROBIN

Правила игры:

В тёмном лабиринте заблудилось 5 козлят. Помоги с товарищем вынести их оттуда. Козлята (это могут быть разноцветные пуговицы) находятся в клетке Д5. А выход из лабиринта — клетка А10.

Итак, вы выбираете одного козленка и по очереди несете его, пробираясь в тёмных коридорах. За один ход каждый из вас может делать от 1 до 5 шагов, но только по горизонтали или вертикали. Затем нужно передать козленка товарищу — теперь будет его ход.

Перед каждым поворотом коридора надо обязательно остановиться, чтобы выбрать новое направление движения. А следующий ход в этом направлении делает уже твой товарищ.

Тот, кто выносит козлёнка из лабиринта, получает поощрительный балл. Затем вы начинаете спасать другого козлёнка. Причем право первого хода предоставляется каждому из вас опять же по очереди, независимо от того, кто вынес из лабиринта предыдущего козленка. Игра продолжается до тех пор, пока в лабиринте никого не останется.

Кому удастся набрать больше баллов, тот получает звание «Заслуженный спасатель козлят».

Как видим из схемы лабиринта, первый ход может быть только на одну клетку: Д5-Е5. Второй ход тоже на один шаг: Е5-Е6. Но дальше уже можно делать более длинные ходы.

Однако не длиннее, чем на 5 клеток сразу.

И не забывайте останавливаться перед поворотами (они указаны стрелками).

Если хорошенько подумать, то можно догадаться, КАК НАДО правильно ходить, чтобы самому вынести козлёнка из лабиринта (оказаться на клеточке А10) и получить поощрительный балл.

Неужели не догадаетесь?.. Во всяком случае — желаем успехов в деле спасения козлят!



КОЗЛЯТА В ЛАБИРИНТЕ

Игра из журнала "Травка" (№8, 1990).

В темном лабиринте заблудилось 5 козлят. Помоги с товарищем вынести их оттуда. Козлята (это могут быть разноцветные пуговицы) находятся в клетке Д5. А выход из лабиринта -- клетка А10.

Итак, вы выбираете одного козленка и по очереди несете его, пробираясь в темных коридорах. За один ход каждый из вас может делать от 1 до 5 шагов, но только по горизонтали или вертикали. Затем нужно передать козленка товарищу -- теперь будет его ход.

Перед каждым поворотом коридора надо обязательно остановиться, чтобы выбрать новое направление движения. А следующий ход в этом направлении делает уже твой товарищ.

Тот, кто выносит козленка из лабиринта, получает поощрительный балл. Затем вы начинаете спасать другого козленка. Причем право первого хода предоставляется каждому из вас опять же по очереди, независимо от того, кто вынес из лабиринта предыдущего козленка. Игра продолжается до тех пор, пока в лабиринте никого не останется.

Кому удастся набрать больше баллов, тот получает звание ***Заслуженный спасатель козлят***.

Как видно из схемы лабиринта, первый ход может быть только на одну клетку: Д5 -- Е5. Второй ход тоже на один шаг: Е5 -- Е6. Но дальше уже можно делать более длинные ходы. Однако не длиннее, чем на 5 клеток сразу. И не забывайте останавливаться перед поворотами (они указаны стрелками).

Если хорошенько подумать, то можно догадаться, КАК НАДО правильно ходить, чтобы самому вынести козленка из лабиринта (оказаться на клеточке А10) и получить поощрительный балл. Неужели не догадаетесь?.. Во всяком случае -- **ЖЕЛАЕМ УСПЕХОВ В ДЕЛЕ СПАСЕНИЯ КОЗЛЯТ!**



