

К-077 (50972)



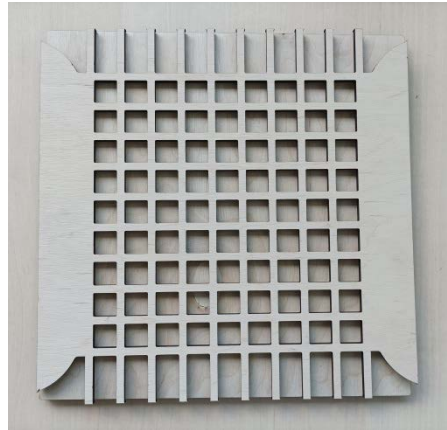
## Модель «Коридор»

**Список компонентов:**

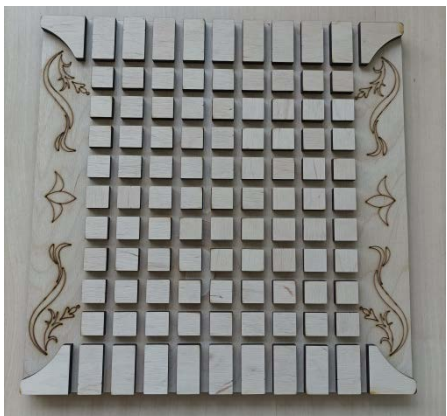
**Комплект деталей (1 шт)**



1. Приготовьте клей, наждачную бумагу, скальпель. Всё выше перечисленное в комплект не входит. Выложите мелкие детали, основание и трафарет, разложите их по группам для удобства. Мелкие неровности рекомендуется обработать наждачной бумагой.



2. Расположите трафарет на основании так, как показано на изображении. Трафарет не должен выступать за края основания ни на одной стороне. Декоративная гравировка должна закрываться сплошными сторонами трафарета.



3. С помощью трафарета вклейте мелкие детали на их положенные места. Используйте малое количество клея для одной детали, иначе клей может выйти за пределы детали и приклеить трафарет. После высыхания аккуратно извлеките трафарет из получившейся конструкции. Должно получиться так, как показано на изображении.



4. Вклейте ограничители для прямоугольников, как показано на изображении. Расположите прямоугольники в специальные пазы. Извлеките “человечков” из рамки, при необходимости, используйте скальпель. Завершите сборку, склеив две их части. Рекомендуется покрасить фишки в разные цвета, по желанию, покрасить остальные детали набора (краска в комплект не входит).



# Правила игры

## Цель игры

Первым дойти до финишной линии противоположной стороны игрового поля.

## Правила для 2 игроков

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

Игроки бросают жребий и определяют, кто начнет игру.

## Ход игры:

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 в свой ход может переместить фишку на одну клетку вперед, назад, вправо или влево. Фишка не может "перепрыгнуть" через перегородку.

### *Поставить перегородку*

Перегородка ставится так, чтобы закрыть ровно две клетки. Ее можно поставить так, чтобы облегчить путь себе, либо препятствовать движению соперника. При этом всегда следует оставить сопернику выход к финишной линии.

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 на еще одну клетку вперед. Если же сразу за фишкой соперника стоит перегородка, игрок может переместить свою фишку вправо или влево от фишки соперника.

## Окончание игры

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

## 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. В этот вариант играют согласно правилам игры для 2 игроков.

Обратите внимание: фишка игрока может "перепрыгнуть" не более чем через одну фишку. Ход передается по часовой стрелке.