**КОРИДОР (QUORRIDOR)**

Игра-стратегия, развивает пространственное мышление.

Возраст: 8 +

Количество игроков: 2-4

Содержимое коробки

- Игровое поле с 81 клеткой;

- 20 деревянных перегородок и 4 фишки.

Цель игры

Первому 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.

Правила перемещения фишки

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

Правила установки перегородки

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.

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 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.

Продолжительность игры: 10-20 минут. На соревнованиях можно установить ограничение на продолжительность одного хода.

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.

|  |
| --- |
| **Адаптация:**   1. На соревнованиях за выполнением правил игры следит ведущий. 2. Основная проблема в ходе данной игры в том, что игрокам приходится «прощупывать» позиции – свою и соперника. При этом большой становится вероятность сдвинуть фишку или перегородку.   - Предлагаем установить на перегородках фиксирующие распорки. В нашем случае, это кусочки канцелярской скрепки.  - Чтобы фишка случайно не падала со своей позиции, в клетках поля по центру сверлим неглубокое (7-8 мм) отверстие, а на дно фишки укрепляем такого же диаметра штифт (мы пользовались кусочками зубочистки).  - В оригинале игры сами фишки отличаются цветом. Предлагаем сделать их разной формы – или тоже маркировать любым удобным способом. |

Разработка компании «GIGAMIC», Франция (gigamic.com) На основе концепции Мирко Маркези

Эксклюзивный дистрибьютор в РФ: ООО «Настольные игры – Стиль жизни», Москва.

Игру можно купить в магазинах: ИГРОВЕД (igroved.ru); ДомаТепло.ru ([www.deti.domateplo.ru](http://www.deti.domateplo.ru)) и других.

Существуют варианты «мини» и «pocket».