

Описание и Правила игры.

Комплектность:

1. Игровое поле — 1 шт.
2. Брошюра с описанием и правилами игры — 1шт.
3. Фигурки главных персонажей
 - a) Черная Рука — 2 шт.
 - b) Лора — 2 шт.
4. Жетоны для вспомогательных персонажей
 - a) Полицейский — 5 шт.
 - b) Прохожий — 5 шт.
 - c) Ложный указатель — 5 шт.
 - d) Авария — 5 шт.
5. Игровые карты
 - a) Автобус — 3 шт.
 - b) Такси — 3 шт.
 - c) Кафе — 3 шт.
 - d) Метро — 3 шт.
 - e) Ремонтная бригада — 3 шт.
 - f) Маскировка — 3 шт.
 - g) Ложный вызов — 3 шт.
 - h) Интеллект — 3 шт.
 - i) Мотоцикл — 3 шт.
6. Игральная кость — 1 шт.
7. Карточки с учебными заданиями — в зависимости от комплектации
8. Конверт

Сюжет.

Лоре Тремор доверили самое важное - «Лабораторию по исследованию альтернативных форм жизни». Сам профессор, ее отец, отправился на конференцию, закрыв лабораторию с многочисленными результатами экспериментов на большой секретный замок, а ключ отдал своей дочери. Теперь причудливые и непредсказуемые создания всех мастей, стремятся вырваться на свободу. Черная Рука — самый ловкий и предприимчивый из них. Он выбирается за пределы лаборатории по вентиляционной шахте, чтобы превратить спокойную прогулку Лоры домой в гонку по нескончаемому лабиринту городских улиц — ведь Черной Руке нужен ключ, чтобы освободить остальных! Не дай Черной Руке выпустить хаос на улицы города. Помоги Лоре добраться домой, пока Черная Рука не настиг ее.

Общее описание:

Игровое поле представляет собой вид города сверху, в котором здания и другие элементы инфраструктуры образуют лабиринт. Задача Черной Руки — подобраться вплотную к Лоре и схватить ключ. Задача Лоры — добраться до дома.

По мере игры, игроки могут приобретать ресурсы, ускоряющие их продвижение по игровому полю к цели, или препятствующие противной стороне в выполнении ее задачи. И Лора и Рука имеют свой возможный набор ресурсов, с определенной стоимостью.

Ход игры.

В начале игры игроки договариваются, или путем жеребьевки

определяют, за какого персонажа они будут играть. Потом располагают соответствующие фигурки на стартовых позициях — для Лоры это Школа, для Черной руки — Лаборатория. Путем жеребьевки определяется игрок, совершающий первый ход. Далее игроки по очереди совершают ходы и продвигаются к цели.

Игроки по очереди бросают игральную кость один раз и могут совершить несколько действий, общее количество которых должно соответствовать числу очков на выпавшей грани кубика. Действием может быть перемещение на одну клетку игрового поля или выполнение одного учебного задания. За один бросок кубика игрок должен совершить как минимум одно передвижение по игровому полю. В остальном, игрок может распорядиться выпавшими очками целиком по своему усмотрению. Каждое выполненное учебное задание приносит игроку определенное количество баллов, которые он может потратить на приобретение ресурса. Обычно это 10 баллов, хотя ведущий игры, учитель, может разделить задания на простые, которые будут приносить по 5 баллов и сложные, которые будут приносить по 10 баллов, или предусмотреть удвоение баллов за выполнение дополнительного задания повышенной трудности. Каждый игрок самостоятельно ведет подсчет своих баллов. Для облегчения игры с детьми младшего возраста предусмотрены фишки, стоимость каждой из которых составляет 10 баллов, которые используются для подсчета очков и для обмена на ресурсы.

Если игрок намеревается воспользоваться любым ресурсом, он заявляет об этом перед началом выполнения учебных заданий и называет то количество учебных заданий, которое намеревается выполнить. После успешного выполнения заданий и набора необходимого количества очков, он

берет игровую карточку с изображением ресурса, которым хочет воспользоваться, или жетон. Карточку игрок кладет на своей стороне игрового поля, а жетон располагает на той клетке поля, на которую должно распространяться действие соответствующего ресурса. При этом дополнительно баллы с игрока не снимаются. Если оказалось так, что у игрока скопилось большое количество неизрасходованных баллов, из которых он намеревается оплатить какой-то ресурс, он должен «оплатить» право использования ресурса одним очком из выпавших ему на игральной кости на этот ход.

Определение победителя.

Черная Рука считается выигравшей, если окажется ровно на той же клетке, что и Лора, не считая клеток зоны «Дом», «Кафе» или площадей, на которых располагаются посты полиции, при том, что рядом не будет персонажей, которые могут помешать Руке схватить Лору — Постового Полицейского или Прохожего. Также, Черная Рука считается выигравшей, если Лора окажется в зоне «Лес».

Лора считается выигравшей, если доберется до любой клетки зоны «Дом».

Примечания.

1. Зона действия постов полиции — площади размером 2X2 клетки, на которых они расположены.
2. Ходить можно вперед, назад, влево и вправо. Срезать углы, перемещаясь по диагонали, нельзя за исключением зоны Центральной Площади или площадей 2X2, где расположены посты

полиции.

3. Особые зоны:
- а) Центральная Площадь — разрешено движение в любом направлении по любой траектории на количество клеток, определяемое количеством выпавших на кости баллов.
 - б) Площади 2X2 с Постами Полиции — это зоны, где Рука не может напасть на Лору даже под маскировкой, так как для нападения ей придется ее снять, и она будет схвачена.
 - в) Зона «Лес» - если в результате действий Черной Руки Лора окажется там, и Черная Рука будет находится на любой соседней с «Лесом» клетке, или в самом «Лесу», Лора считается проигравшей.

Описание ресурсов, их стоимость и порядок их использования.

№	Ресурсы для Лоры	Цена в баллах.	Порядок использования.
1	Прохожий (фишка)	20	При приближении Черной Руки, Лора может позвать на помощь Прохожего. В непосредственной близости от него Черная Рука не может схватить Лору. Если Черная Рука оказывается в непосредственной близости от Прохожего, на следующем ходе она должна или отвлечь его внимание или отойти минимум на одну клетку. Если этого не будет сделано, Прохожий позовет Полицейского, и Черная Рука будет схвачена.

2	Полицейский (фишка)	30	При приближении Черной Руки Лора может позвать на помощь Полицейского. Количество привлекаемых Полицейских не ограничено. Лора может расставлять их на любые клетки поля. Полицейский блокирует Черной Руке проход по той клетке поля, на которой он стоит, и она вынуждена обходить его по соседней улице, приобретать маскировку или отвлекать его Ложным Вызовом. Поставленный один раз на клетку поля полицейский остается там до конца игры, или до того момента, когда Черная Рука отвлечет его Ложным Вызовом
3	Ложный указатель (фишка)	30	Лора может поставить любое количество Ложных Указателей в любом месте игрового поля для того, чтобы сбить Черную Руку со следа. Черная Рука должна свернуть в сторону, определяемую указателем, если только не приобретет Интеллект. Однажды поставленный на поле указатель остается там до конца игры, если против него не сыграна карта Интеллект. В этом случае, Ложный Указатель убирается с поля.
4	Автобус	30	Оказавшись на любой клетке поля, по которой проходит маршрут Автобуса, Лора может сесть в него. При этом она бросает кость два раза и продвигается по маршруту на соответствующее количество клеток в любом направлении. Это

			происходит в рамках одного и того же хода.
5	Такси	40	Оказавшись на любой клетке поля с условным обозначением Такси, Лора может сыграть эту карту. Игрок бросает кость дважды, и передвигается по полю на соответствующее количество клеток в любом направлении в рамках одного хода.
6	Кафе	40	Оказавшись на клетке с надписью Кафе, Лора может зайти в него. При этом, Черная Рука пропускает ход, а Лора бросает кубик еще дважды и может использовать выпавшие ей очки для выполнения заданий и набора баллов.
7	Метро	60	Оказавшись на клетке с обозначением Метро, Лора может сыграть соответствующую карту. При этом она оказывается на другой конечной станции соответствующей линии метрополитена.
8	Ремонтная бригада	30	Используется для того, чтобы преодолеть действие фишки Авария.

№	Ресурсы для Черной	Цена в баллах	Порядок использования
---	--------------------	---------------	-----------------------

	Руки		
1	Авария (фишка)	20	Черная Рука подстраивает аварию для того, чтобы отвлечь внимание Прохожего. При этом, она может схватить Лору на этом же ходе. Этот ресурс также может использоваться для того чтобы заблокировать для Лоры проход по определенной улице. Играющий за Черную Руку заявляет о своем намерении использовать данный ресурс, вытаскивает карту и кладет соответствующую фишку на любую клетку поля по своему усмотрению. В этом случае Лоре придется идти в обход или вызывать Ремонтную Бригаду, которая разблокирует дорогу и на следующем ходе Лора сможет продолжить путь. Карта Авария также имеет силу, если Лора едет на автобусе.
2	Маскировка	30	Необходима для преодоления Постов Полиции или для того, чтобы скрыться от Полицейских. Маскировка действует только один раз в отношении только одного Полицейского или Поста Полиции. Если возникает необходимость снова пройти мимо Поста Полиции или Полицейского, Маскировка должна приобретаться заново. Если Полицейский располагается в непосредственной близости от площади с Постом Полиции, для их преодоления необходимо сыграть две карты Маскировка.

3	Ложный вызов	30	Если Полицейский стоит на клетке так, что существенно затрудняет Черной Руке перемещение по полю, Черная рука может сыграть карту Ложный Вызов. Используется для того, чтобы убрать Полицейского с игрового поля.
4	Интеллект	30	Используется для преодоления действия Ложного Указателя. Одна сыгранная карта Интеллект может преодолеть один Ложный Указатель, который при этом убирается с поля.
5	Мотоцикл	40	Набрав нужное количество баллов, Черная Рука может сыграть карту Мотоцикл. При этом, играющий за Черную Руку кидает кость дважды и перемещается на соответствующее количество клеток в любом направлении. Для преодоления на мотоцикле Постов Полиции или Полицейских также необходимо пользоваться маскировкой.