

ŽAIDIMO RINKINYS

1 žaidimo lenta, padalinta į 81 kvadratėlį, 4 vaiduoklių figūrėlės, 1 PAC-MAN'o figūrėlė, 20 medinių tvorų, o taip pat 4 ENERGIJOS PILIULĖS ir 3 papildomų gyvybių žetonai (naudojami žaidžiant „PAC-MAN“ žaidimo variantą).

ŽAIDIMO TIKSLAS

Pirmasis pasiekite liniją, esančią priešingame žaidimo lentos krašte (7).

TAISYKLĖS 2 ŽAIDĖJAMS

Prieš pradėdant žaidimą kiekvienas žaidėjas pasiima ir šalia savęs pasideda po 10 tvorų. Žaidėjai pasirenka mėgstamo personažo figūrėlę ir pastato ją ant viduriniojo savo pradžios linijos kvadratėlio.

Susitarkite, kuris iš jūsų pradės žaidimą (1).

Žaisdami paeiliui žaidėjai gali arba **perkelti savo figūrėlę**, arba **pastatyti vieną iš savo tvorų**. Jei žaidėjui baigėsi tvoros, jis privalo perkelti savo figūrėlę.

Figūrėlės perkėlimas

Vieno ėjimo metu figūrėlė perkeliama tik per vieną kvadratėlį horizontaliai arba vertikalčiai, pirmyn arba atgal (2).

Tvoros turi būti apeinamos (3).

Tvorų statymas

Tvoros visada statomos tarp 2 kvadratėlių porų (4).

Tvorų statymo tikslas – padėti žaidėjui judėti pirmyn arba sulėtinti priešininką, tačiau draudžiama priešininkui užblokuoti priėjimą prie jo tikslo linijos (5).

Akis į akį

Jei dvi figūrėlės stovi gretimuose kvadratėliuose viena priešais kitą ir tarp jų nėra tvoros, žaidėjas, kurio dabar ėjimas, gali peršokti per priešininko figūrėlę (ir atsistoti už jos). Tokiu būdu šis žaidėjas atsiduria vienu kvadratėliu toliau (6).

Jei už norimos peršokti figūrėlės yra tvora, žaidėjas gali pastatyti savo figūrėlę priešininko figūrėlės kairėje arba dešinėje (8 ir 9).

ŽAIDIMO PABAIGA

Žaidimą laimi tas žaidėjas, kuris pirmas pasiekia kurį nors iš 9 priešingame lentos krašte esančių kvadratėlių (7).

TAISYKLĖS 4 ŽAIDĖJAMS

Prieš pradėdant žaisti, 4 figūrėlės pastatomos ant viduriniųjų pradžios linijos kvadratėlių visuose 4 lentos kraštuose, ir kiekvienas žaidėjas pasiima po 5 tvoras. Žaidžiama laikantis žaidimo dviem taisyklių, tačiau negalima peršokti daugiau nei per vieną figūrėlę (10).



SPECIALUS „PAC-MAN“ ŽAIDIMO VARIANTAS

Kompanijos „Bandai Namco Entertainment Inc.“ (anksčiau – „Namco“) sukurtas vaizdo žaidimas „PAC-MAN“ pirmą kartą buvo išleistas 1980 m. gegužės 22 d. Žaidimų automatuose. Iki šių dienų jis laikomas vienu žymiausių visų laikų vaizdo žaidimų. „QUORIDOR“ susibūrė su „PAC-MAN“, kad pristatytų ypatingą žaidimo variantą, kuris leis jums pasijusti tarsi žaistumėte vaizdo žaidimą.



ŽAIDIMO TIKSLAS

Šiame variante taisyklės vaiduokliams ir PAC-MAN'ui skiriasi, nes jų pergalės tikslas nėra vienodas.

PAC-MAN'as turi suvalgyti visas 4 ENERGIJOS PILIULES. Šis žaidėjas turi 3 gyvybes, padėsiančias jam pasiekti tikslą.

Vaiduokliai turi pagauti PAC-MAN'ą 3 kartus, kol PAC-MAN'as nesuvalgė visų 4 ENERGIJOS PILIULIŲ.



PASIRUOŠIMAS ŽAIDIMUI

PAC-MAN'ą, 4 vaiduoklius (BLINKY, INKY, PINKY ir CLYDE), tvoras ir ENERGIJOS PILIULES sudėkite taip, kaip parodyta **A** paveikslėlyje.

Žaidėjai pasirenka personažą. Vienas žaidėjas žaidžia kaip PAC-MAN'as. Kiti žaidėjai pasidalina 4 vaiduoklius.

PAC-MAN'o figūrėlė žaidžiantis žaidėjas pasiima 3 papildomų gyvybių žetonus ir pasideda juos šalia savęs. Tai yra 3 PAC-MAN'o galimybės suvalgyti visas 4 ENERGIJOS PILIULES.

Pastaba: šiame žaidimo variante tvoros yra pastovios ir jų stovėjimo vietų keisti negalima.



ŽAIDIMO EIGA

PAC-MAN'as pradeda pirmas. Jis visada perkeliamas per 2 kvadratėlius: arba horizontaliai, arba vertikaliai. Jis gali pasisukti arba eiti atgal. Įstrižai judėti draudžiama.

Kaip jau minėta, norėdamas laimėti žaidimą, PAC-MAN'as turi suvalgyti visas 4 ENERGIJOS PILIULES. Kai tik PAC-MAN'as pasiekia vieną iš 4 kvadratėlių, kuriame yra ENERGIJOS PILIULĖ, jis sustoja, **jį „suvalgo“** ir iš karto gali paeiti per 3 papildomus kvadratėlius (tik šio ėjimo metu).

quoridor



5

Jei atlikdamas šį ėjimą jis patenka į kvadratėlį, kuriame yra vaiduoklis, vaiduoklis „suvalgomas“ ir nuimamas nuo lentos. PAC-MAN'ui baigus ėjimą, kiekvienas iš 4 vaiduoklių eilės tvarka paeina per vieną kvadratėlį pasirinkta kryptimi. Įstrižai judėti draudžiama **B**.

Vaiduokliai negali stovėti kvadratėliuose, kuriuose yra ENERGIJOS PILIULĖS.

Specialus perkėlimas: jei ėjimo pradžioje vaiduoklis savo regėjimo linijoje (tiesi linija) pamato PAC-MAN'ą, šis vaiduoklis pakeičia savo būseną į siautulį ir paeina per 2 kvadratėlius pasirinkta kryptimi.

Pastaba: regėjimo linijos vaiduokliai vienas kitam neužstoja, tačiau per sienas jie matyti negali.

Jei vaiduoklis pasiekia kvadratėlį, kuriame stovi PAC-MAN'as, PAC-MAN'as praranda gyvybę ir turi išmesti vieną iš trijų savo papildomų gyvybių žetonų.

Prieš pradėdami kitą raundą, PAC-MAN'ą ir vaiduoklius (net ir tuos, kurie buvo suvalgyti) grąžinkite atgal į pradžios pozicijas.



ŽAIDIMO PABAIGA

PAC-MAN'as laimi žaidimą, jei suvalgo visas 4 ENERGIJOS PILIULES.

Jei PAC-MAN'ui baigiasi gyvybės, laimi vaiduokliai. Tačiau jis turi pasiteisinimą – vaiduoklių yra daugiau.

Norėdami sužinoti, kokį lygį pasiekė PAC-MAN'as, suskaičiuokite, kiek ENERGIJOS PILIULIŲ jis suvalgė.

- 1 **Pradedantysis PAC-MAN'as** – jums dar trūksta kąsnelio!
- 2 **Perspektyvus PAC-MAN'as** – gali būti sunku virškinti, bet pagerės!
- 3 **Užkietėjęs PAC-MAN'as** – tuoj prarysite ir savo priešininkus!
- 4 **Elito PAC-MAN'as** – pusryčiams valgote vaiduoklius!



