

quoridor®



EN	Rules of the game	02	SK	Pravidlá hry	26
FR	Règles du jeu	04	EE	Mängureglid	28
DE	Spielregeln	06	LV	Spēles noteikumi	30
NL	Spelregels	08	LT	Žaidimo taisyklės	32
ES	Reglas del juego	10	GR	Κανόνες του παιχνιδιού...	34
PT	Regras do jogo	12	RO	Regulile jocului	36
IT	Le regole del gioco	14	DA	Spillets regler	38
HU	Játékszabályok	16	FI	Pelin säännöt	40
SI	Pravila igre	18	NO	Spillets regler	42
PL	Zasady gry	20	SE	Spelets regler	44
BG	Pravila na igrata	22	JP	ゲームのルール.....	46
CZ	Pravidla hry	24	AR	قوانين اللعب	49

QUORIDOR

CONTENTS

1 Game board with 81 squares, 4 Ghost pieces, 1 PAC-MAN piece, 20 Fences, plus 4 POWER PELLETS and 3 Extra Life tokens (for use with PAC-MAN variant).

GOAL OF THE GAME

Be the first player to reach the line opposite your base line (7).

RULES FOR 2 PLAYERS

Before the game starts, each player takes 10 Fences and keeps them within reach. Players choose their favorite character's piece and places it in the center of their starting line.

Randomly decide who starts first (1).

Taking turns, each player chooses to **move their piece** or to **put up one of their Fences**. When a player runs out of Fences, they must move their piece.

Moving pieces

The pieces are moved one square at a time, horizontally or vertically, forwards or backwards (2).

The pieces must move around the fences (3).

Placing Fences

The Fences must be placed between 2 sets of 2 squares (4).

The Fences can be used to help you progress or to slow down your opponents. However, you must always leave an open access to the goal line (5).

Face to Face

When two pieces face each other on neighboring squares which are not separated by a Fence, the player whose turn it is can jump the opponent's piece (placing it behind the opponent's piece), thus advancing an extra square (6).

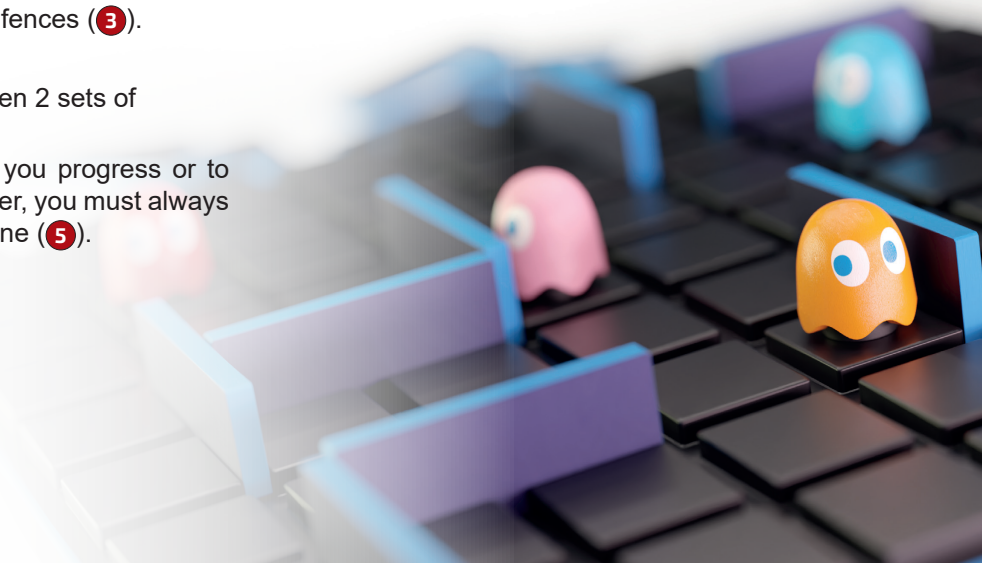
If there is a Fence behind a piece being jumped, the player can place their piece to the left or the right of the other piece (8 and 9).

END OF GAME

The first player to reach one of the 9 squares opposite their base line is the winner (7).

RULES FOR 4 PLAYERS

When the game starts, the 4 pieces are placed in the middle of each of the 4 sides of the board and each player is given 5 Fences. The rules are identical to those for two players, but you cannot jump more than one piece (10).



SPECIAL PAC-MAN VARIANT

The PAC-MAN video game developed by Bandai Namco Entertainment Inc. (previously Namco) was first released in arcades on May 22, 1980. To this day, it remains one of the most iconic video games of all time. QUORIDOR has teamed up with PAC-MAN to bring you a special variant that will make you feel like you're playing the video game.



GOAL OF THE GAME

In this variant, the rules for Ghosts and and PAC-MAN are not the same: They don't have same victory objective.

PAC-MAN must eat all 4 POWER PELLETS. This player has 3 lives to help them achieve their goal.

The Ghosts must catch PAC-MAN 3 times before PAC-MAN eats all 4 POWER PELLETS.



SETUP

Arrange PAC-MAN and the 4 Ghosts (BLINKY, INKY, PINKY and CLYDE), the Fences and the POWER PELLETS as shown in fig. A.

The players pick a role. One player plays PAC-MAN. The other player(s) share out the 4 ghosts.

The PAC-MAN player takes the 3 PAC-MAN Extra Life tokens and places them close by. These represent the 3 chances they have to eat all of the 4 POWER PELLETS.

Note: In this game mode, the Fences are fixed and cannot be moved



PLAYING THE GAME

PAC-MAN plays first. He always moves 2 squares, either horizontally or vertically. He can turn or move backwards. Diagonal movements are forbidden.

As previously mentioned, PAC-MAN must eat all 4 POWER PELLETS to win the game.

As soon as PAC-MAN reaches one of the 4 squares

QUORIDOR



EN

containing a POWER PELLET, he stops moving, **eats it**, and gets an immediate boost of 3 extra squares (for this turn only).

If this move takes him to a square occupied by a Ghost, the Ghost is "eaten" and removed from the board.

After PAC-MAN's move, **each of the 4 Ghosts** moves, in turn order, **one square** in the direction of their choice. Diagonal movements are forbidden fig. B.

Ghosts cannot stay on a square containing a POWER PELLETS.

Special Move: If a Ghost sees PAC-MAN in their line of sight at the beginning of their turn (straight line), it switches to frenzy mode and moves 2 squares in the direction of their choice.

Note: A Ghost does not block another Ghost's line of sight. However, Ghosts cannot see through walls.

If a Ghost reaches the square where PAC-MAN is standing, PAC-MAN loses a life and must discard one of their three Extra Life tokens.

Return PAC-MAN and the Ghosts (even those that were eaten) to their starting positions before starting the next round.



END OF THE GAME

PAC-MAN wins the game if he eats all 4 POWER PELLETS.

If PAC-MAN runs out of lives, the ghosts win. But he has an excuse: The ghosts outnumbered him!

Count the number of POWER PELLETS that PAC-MAN ate to see what level he reached.

- 1 Beginner PAC-MAN:** You're lacking a bit of bite.
- 2 Promising PAC-MAN:** Chew it over, you'll get better.
- 3 Confirmed PAC-MAN:** You'll soon be devouring your opponents.
- 4 Elite PAC-MAN:** You eat Ghosts for breakfast.

CONTENU

1 plateau de jeu de 81 cases, 4 pions Fantôme, 1 pion PAC-MAN, 20 barrières, ainsi que 4 PAC-GOMMES et 3 jetons Vie Supplémentaire (à utiliser avec la variante PAC-MAN).

BUT DU JEU

Être le premier à atteindre la ligne opposée à sa ligne de départ (7).

RÈGLE POUR 2 JOUEURS

En début de partie, chaque joueur prend 10 barrières et les garde à portée de main. Chacun choisit le pion de son personnage favori et le place au centre de sa ligne de départ.

Un tirage au sort détermine qui commence (1).

À tour de rôle, chaque joueur choisit de **déplacer son pion** ou de **poser l'une de ses barrières**. Lorsqu'il n'a plus de barrières, un joueur est obligé de déplacer son pion.

Déplacement des pions

Les pions se déplacent d'une case, horizontalement ou verticalement, en avant ou en arrière (2).

Les barrières doivent être contournées (3).

Placer les barrières

Une barrière doit être posée exactement entre 2 blocs de 2 cases (4).

La pose des barrières a pour but de se créer son propre chemin ou de ralentir l'adversaire, mais il est interdit de lui fermer totalement l'accès à sa ligne de but : il faut toujours lui laisser une solution (5).

Face à face

Quand 2 pions se retrouvent en vis-à-vis sur 2 cases voisines non séparées par une barrière, le joueur dont c'est le tour peut faire sauter son pion au-dessus du pion adverse pour se placer derrière lui (6).

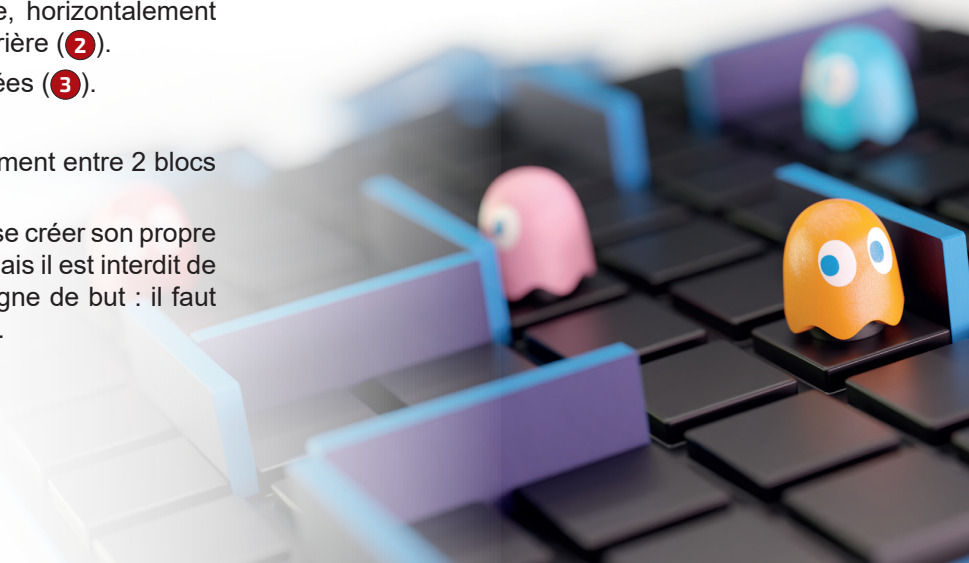
Si une barrière est située derrière le pion sauté, le joueur peut choisir de bifurquer à droite ou à gauche du pion sauté (8 et 9).

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur qui atteint une des 9 cases de la ligne opposée à sa ligne de départ gagne la partie (7).

RÈGLE POUR 4 JOUEURS

En début de partie, les 4 pions sont disposés au centre de chacun des 4 côtés du plateau et chaque joueur dispose de 5 barrières. Les règles sont strictement identiques, mais on ne peut pas sauter plus d'un pion à la fois (10).



VARIANTE SPÉCIALE QUORIDOR PAC-MAN

Le jeu vidéo PAC-MAN développé par Bandai Namco Entertainment Inc. (anciennement Namco) est sorti pour la première fois dans les salles d'arcade le 22 mai 1980. Il est à ce jour l'un des jeux vidéo les plus emblématiques de tous les temps. QUORIDOR s'associe à PAC-MAN pour vous proposer une variante un peu spéciale qui rappelle les sensations du jeu vidéo.



BUT DU JEU

Dans cette variante, les règles sont asymétriques, c'est-à-dire que les fantômes et PAC-MAN n'ont pas le même objectif de victoire.

PAC-MAN doit manger les 4 PAC-GOMMES. Il dispose pour cela de 3 vies.

Les fantômes doivent attraper PAC-MAN 3 fois avant qu'il ne mange les 4 PAC-GOMMES.



MISE EN PLACE

Disposer PAC-MAN et les 4 fantômes (BLINKY, INKY, PINKY et CLYDE), les barrières et les PAC-GOMMES comme indiqué fig. A.

Les joueurs se répartissent les rôles. Un joueur joue PAC-MAN. Le ou les autres joueurs se répartissent les 4 fantômes.

Le joueur qui incarne PAC-MAN prend également 3 jetons Vie Supplémentaire qu'il place devant lui. Ceux-ci symbolisent les 3 chances qu'il a de manger les 4 PAC-GOMMES.

Note : Dans ce mode de jeu, les barrières sont fixes, elles ne peuvent pas être déplacées.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

PAC-MAN joue en premier. Il se déplace toujours de 2 cases que ce soit horizontalement ou verticalement. Il peut tourner ou revenir en arrière. Seuls les déplacements en diagonale sont interdits.

Comme indiqué précédemment, PAC-MAN doit manger les 4 PAC-GOMMES pour remporter la partie. Dès que PAC-MAN atteint l'une des 4 cases contenant une PAC-GOMME, il arrête son déplacement, **la mange**, puis obtient un bonus immédiat de 3 cases supplémentaires (pour ce tour seulement).

QUORIDOR PAC-MAN

FR

Si ce déplacement lui permet d'atteindre une case occupée par un fantôme, celui-ci est alors « mangé » et est retiré du plateau.

Après le déplacement de PAC-MAN, **chacun des 4 fantômes** se déplace, à tour de rôle, **d'une case** dans la direction de son choix. Les déplacements en diagonale sont interdits fig. B.

Les fantômes ne peuvent pas stationner sur une case contenant une PAC-GOMME.

Cas spécial : Si un fantôme voit PAC-MAN dans sa ligne de mire au début de son tour (ligne droite), il passe en mode frénétique et se déplace de 2 cases dans la direction de son choix.

Note : Un fantôme ne bloque pas la ligne de mire d'un autre fantôme. En revanche, les fantômes ne peuvent pas voir à travers les murs.

Si un fantôme atteint la case sur laquelle se trouve PAC-MAN, ce dernier « perd une vie » et doit se défausser de l'un de ses trois jetons Vie Supplémentaire.

Replacer PAC-MAN et les fantômes (même ceux qui ont été mangés) sur leurs positions de départ avant de commencer la manche suivante.



FIN DE LA PARTIE

PAC-MAN remporte la partie s'il mange les 4 PAC-GOMMES. Si PAC-MAN est à court de vie, ce sont les fantômes qui gagnent. Mais il a une excuse : les fantômes sont plus nombreux.

Comptez le nombre de PAC-GOMMES que PAC-MAN a mangées pour connaître son niveau.

- 1 **PAC-MAN débutant :** manque un peu de mordant.
- 2 **PAC-MAN prometteur :** ne faites pas la fine bouche.
- 3 **PAC-MAN confirmé :** vous ne ferez bientôt qu'une bouchée de vos adversaires.
- 4 **PAC-MAN d'élite :** vous croquez la vie à pleines dents.

SPIELMATERIAL

1 Spielbrett mit 81 Feldern, 4 Geister, 1 PAC-MAN, 20 Hindernisse, 4 POWER-PILLEN und 3 Extraleben-Plättchen (für die PAC-MAN-Spielvariante).

SPIELZIEL

Erreiche als Erstes den Spielbrettrand auf der gegenüberliegenden Seite deiner Startreihe (7).

REGELN FÜR 2 PERSONEN

Bevor das Spiel beginnt, nehmt euch jeweils 10 Hindernisse und bildet daraus einen persönlichen Vorrat. Nehmt euch ebenfalls eure Lieblingsfigur und stellt sie auf das mittlere Feld eurer Startreihe.

Bestimmt zufällig, wer beginnt (1).

Ihr seid abwechselnd am Zug. In deinem Zug wählst du: **bewege deine Figur** oder **stelle 1 Hindernis auf**. Hast du keine Hindernisse mehr in deinem Vorrat, musst du deine Figur bewegen.

Figur bewegen

Du darfst deine Figur um 1 Feld bewegen – waagrecht, senkrecht, vorwärts oder rückwärts (2).

Deine Figur kann sich nicht durch Hindernisse bewegen (3).

Hindernis aufstellen

Du darfst Hindernisse nur so aufstellen, dass sie genau 2 Felder von 2 anderen Feldern trennen (4).

Nutze die Hindernisse geschickt, um dir einen Vorteil zu verschaffen oder dein Gegenüber zu blockieren. Du darfst ihm aber nie komplett den Weg versperren – es muss für dein Gegenüber immer möglich sein, den gegenüberliegenden Spielbrettrand zu erreichen (5).

Angesicht zu Angesicht

Sind eure Figuren auf benachbarten Feldern ohne Hindernis dazwischen, darfst du dich über die andere Figur bewegen (springen), also auf das Feld hinter ihr. Dadurch bewegst du dich ein zusätzliches Feld weit (6).

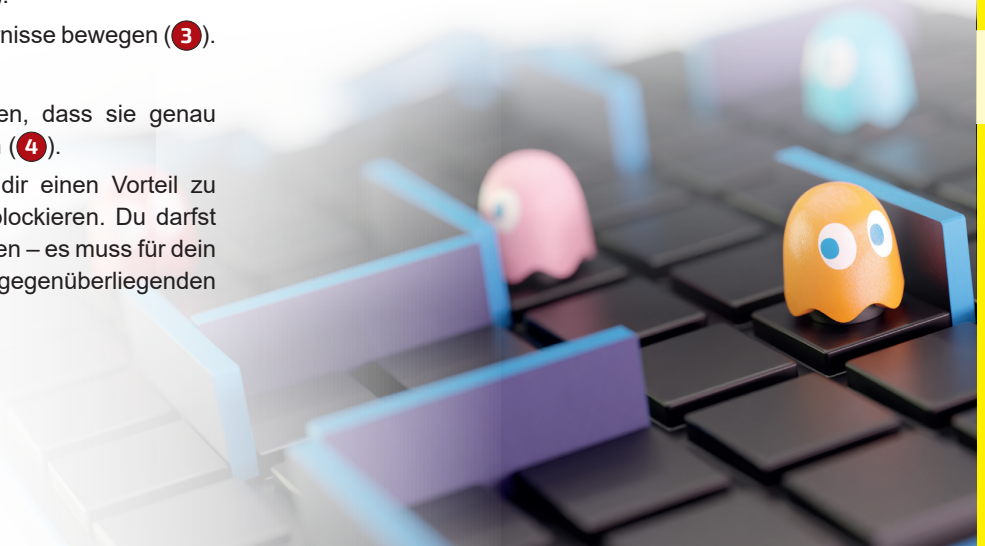
Springst du über eine Figur, hinter der ein Hindernis ist, musst du deine Figur stattdessen links oder rechts neben die andere Figur stellen (8 und 9).

SPILENDE

Erreichst du zuerst eines der 9 Felder am Spielbrettrand auf der gegenüberliegenden Seite deiner Startreihe, gewinnst du das Spiel (7).

REGELN FÜR 4 PERSONEN

Nehmt euch vor Beginn der Partie jeweils 5 Hindernisse und legt sie in euren Vorrat. Entscheidet euch jeweils für eine der vier Seiten des Spielbretts und stellt eure Figur auf das mittlere Feld eurer Startreihe. Die Regeln im Spiel zu viert funktionieren genauso wie im Spiel zu zweit. Ihr dürft aber immer nur über 1 Figur springen, nicht über mehrere Figuren auf einmal (10).



PAC-MAN-SPIELVARIANTE

Das von Bandai Namco Entertainment Inc. (ehemals Namco) entwickelte Videospiel PAC-MAN wurde zum ersten Mal am 22. Mai 1980 in die Spielhallen gebracht. Auch heute noch ist es eines der ikonischsten Videospiele aller Zeiten. QUORIDOR hat sich mit PAC-MAN zusammengetan und für euch eine neue Spielvariante entwickelt, die sich wie das Videospiel anfühlt.



SPIELZIEL

In dieser Spielvariante sind die Regeln für die Geister und PAC-MAN unterschiedlich und sie haben verschiedene Siegbedingungen:

PAC-MAN muss alle 4 POWER-PILLEN fressen. Er hat dafür 3 Leben zur Verfügung.

Die Geister arbeiten zusammen, um PAC-MAN 3× zu fangen, bevor er alle 4 POWER-PILLEN gefressen hat.



SPIELAUFBAU

Stellt PAC-MAN, die 4 Geister (BLINKY, INKY, PINKY und CLYDE), die Hindernisse und die POWER-PILLEN wie in Abbildung (A) auf das Spielbrett.

Sucht euch eine Rolle aus. Eine Person spielt PAC-MAN, die andere(n) teilen die 4 Geister unter sich auf.

Spielst du PAC-MAN, nimmst du dir die 3 Extraleben-Plättchen und legst sie vor dir ab. Sie stehen für die 3 Versuche, die du hast, um alle 4 POWER-PILLEN zu fressen.

Hinweis: Die Hindernisse haben in dieser Spielvariante vorgegebene Plätze und ihr könnt sie nicht frei platzieren.



SPIELABLAUF

Spielst du PAC-MAN, beginnst du die Partie. Du bewegst dich immer 2 Felder weit, entweder waagrecht oder senkrecht. Du darfst die Richtung ändern und dich auch rückwärts bewegen, aber nie diagonal.

Um das Spiel zu gewinnen, musst du alle 4 POWER-PILLEN fressen. Sobald du ein Feld mit einer POWER-PILLE erreichst, beendest du deine Bewegung auf diesem Feld und du frisst die Pille. Danach erhältst du sofort einen Boost von

QUORIDOR



DE

3 zusätzlichen Feldern für diesen Zug.

Erreichst du mit dem Boost ein Feld mit einem Geist, „frisst“ du den Geist und entfernst ihn vom Spielbrett.

Nach PAC-MAN sind die Geister an der Reihe. Alle 4 Geister bewegen sich in Spielreihenfolge um 1 Feld in eine beliebige Richtung, aber nie diagonal (B).

Geister können sich zwar über aber nicht auf Felder mit einer POWER-PILLE bewegen.

Besonderheit: Wenn ein Geist zu Beginn seines Zuges PAC-MAN in seiner Sichtlinie (gerade Linie) sieht, verfällt er in Raserei und bewegt sich 2 Felder statt 1 Feld in eine beliebige Richtung. Die Sichtlinie ist eine gerade Linie ausgehend von den Augen der Geister.

Hinweis: Geister blockieren nicht die Sichtlinie eines anderen Geistes, Hindernisse schon.

Erreicht einer der Geister das Feld, auf dem PAC-MAN ist, verliert PAC-MAN 1 Leben und legt 1 seiner 3 Extraleben-Plättchen zurück in die Schachtel.

Anschließend beginnt eine neue Runde. Stellt PAC-MAN und alle Geister (auch die, die gefressen wurden) auf ihre Startpositionen.



SPIELENDE

PAC-MAN gewinnt das Spiel sofort, wenn er alle 4 POWER-PILLEN gefressen hat.

Wenn PAC-MAN keine Leben mehr hat, gewinnen die Geister das Spiel sofort. Aber er hat eine Ausrede: Die Geister sind in der Überzahl!

Zählt am Ende der Partie die von PAC-MAN gefressenen POWER-PILLEN, und seht nach, wie gut er sich geschlagen hat:

- 1 **PAC-MAN in Ausbildung:** An den Geistern beißt du dir die Zähne aus.
- 2 **Aufstrebender PAC-MAN:** Dir fehlt noch etwas Biss.
- 3 **Anerkannter PAC-MAN:** Bald verschlingst du alles.
- 4 **Profi-PAC-MAN:** Du frisst Geister zum Frühstück!

INHOUD

1 spelbord met 81 vakjes, 4 spookpionnen, 1 PAC-MAN pion, 20 muurtjes, plus 4 KRACHTPILLEN en 3 extra-levenfiches (voor gebruik in de PAC-MAN variant).

DOEL VAN HET SPEL

Als eerste de lijn tegenover je startlijn bereiken (7).

REGELS VOOR 2 SPELERS

Wanneer het spel begint nemen de spelers elk 10 muurtjes en houden ze deze binnen handbereik. De spelers kiezen de pion van hun favoriete personage en plaatsen deze in het midden van hun startlijn.

Bepaal willekeurig wie er mag beginnen (1).

Spelers kunnen tijdens hun beurt kiezen om **hun pion te verplaatsen** of om **een van hun muurtjes te plaatsen**. Wanneer spelers geen muurtjes meer hebben, moeten ze hun pion verplaatsen.

Pionnen verplaatsen

De pionnen bewegen één vakje per stap, horizontaal of verticaal, voorwaarts of achterwaarts (2).

De pionnen kunnen niet door muurtjes bewegen (3).

Muurtjes plaatsen

De muurtjes moeten tussen 2 sets van 2 vakjes worden geplaatst (4).

De muurtjes kunnen worden gebruikt om de speler te helpen of om de tegenstanders te hinderen, maar de doellijn moet altijd toegankelijk blijven (5).

Tegenover elkaar

Wanneer twee pionnen tegenover elkaar staan op twee vakjes zonder muur ertussen, kan de speler wiens beurt het is over de pion van de tegenstander heen springen (en de eigen pion achter de pion van de tegenstander zetten). Op deze manier kun je je pion dus een extra vakje bewegen (6).

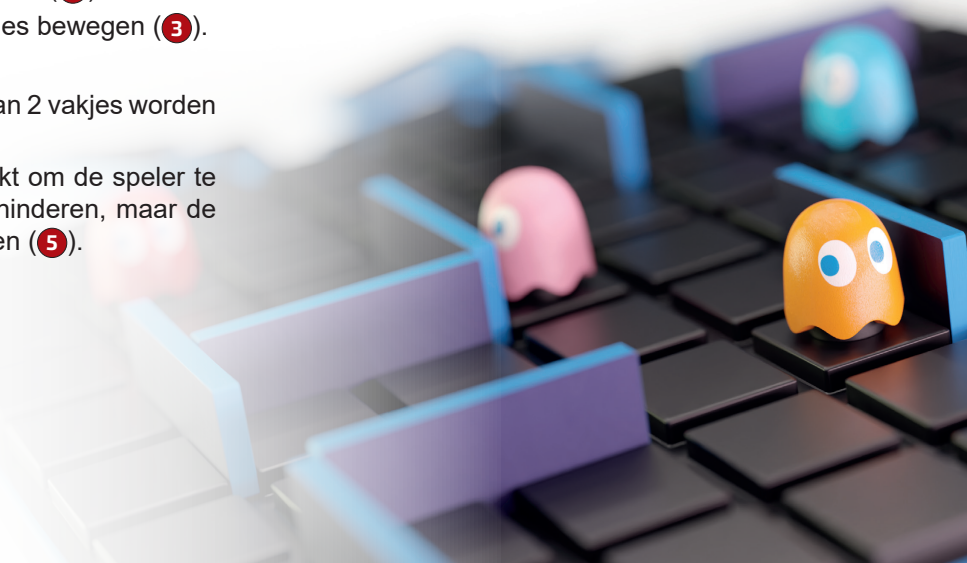
Als er een muurtje achter de pion staat waar overheen wordt gesprongen, kan de actieve speler diens pion links of rechts van de andere pion zetten (8 en 9).

SPELEINDE

De eerste speler die een van de 9 vakjes tegenover hun startlijn bereikt, is de winnaar (7).

REGELS VOOR 4 SPELERS

Plaats de 4 pionnen aan het begin van het spel in het midden van de 4 zijden van het bord en geef iedere speler 5 muurtjes. De regels zijn gelijk aan die voor 2 spelers, maar je kunt niet over meer dan 1 pion springen (10).



SPECIALE PAC-MANVARIANT

Het computerspel PAC-MAN, ontwikkeld door Bandai Namco Entertainment Inc. (destijds Namco), sloeg op 22 mei 1980 in de speelhallen in als een bom en is tot op de dag van vandaag een van de meest herkenbare computerspellen aller tijden. QUORIDOR heeft deze speciale variant samen met PAC-MAN ontwikkeld om het gevoel van het klassieke computerspel op te roepen.



DOEL VAN HET SPEL

In deze variant zijn de regels voor de spoken en voor PAC-MAN niet hetzelfde. Dat wil zeggen dat de spoken en PAC-MAN verschillende doelen proberen te bereiken om te winnen.

PAC-MAN moet alle 4 KRACHTPILLEN opeten. De speler die PAC-MAN bedient heeft 3 levens om te proberen dit doel te bereiken.

De spoken moeten PAC-MAN 3 keer vangen voordat hij alle 4 KRACHTPILLEN opeet.



OPSTELLING

Plaats PAC-MAN, de spoken (BLINKY, INKY, PINKY en CLYDE), de muurtjes en de KRACHTPILLEN zoals weergegeven in afb. **A**.

De spelers kiezen allemaal een rol: 1 speler speelt als PAC-MAN en de 4 spoken worden door de andere speler(s) bediend.

De PAC-MAN-speler pakt de 3 extra-levenfiches en plaatst deze voor zich. Deze fiches symboliseren de 3 kansen van deze speler om alle 4 KRACHTPILLEN op te eten.

Let op: in deze spelvariant kunnen de muurtjes niet worden verplaatst.



HET SPEL SPELEN

PAC-MAN begint altijd. Hij beweegt altijd 2 vakjes, horizontaal of verticaal. Hij kan draaien en achteruit bewegen. PAC-MAN kan niet diagonaal bewegen.

Zoals eerder beschreven moet PAC-MAN alle 4 KRACHTPILLEN

QUORIDOR PAC-MAN

NL

opeten om te winnen. Zodra PAC-MAN een van de 4 vakjes met een KRACHTPIL bereikt, stopt hij de huidige beweging en eet hij de pil op. Hij krijgt dan een onmiddellijke bonusbeweging van 3 extra vakjes (alleen voor de huidige beurt).

Als PAC-MAN met deze bonusbeweging door vakjes met een spook heen beweegt of erop eindigt, wordt het spook "opgegeten" en van het bord verwijderd.

Na PAC-MANS beurt, bewegen alle 4 de spoken om de beurt één vakje in de door de actieve speler gewenste richting (niet diagonaal) afb. **B**.

Spoken kunnen hun beurt niet eindigen op een vakje met een KRACHTPIL.

Speciaal geval: als een spook aan het begin van diens beurt zicht heeft op PAC-MAN (in een rechte lijn), wordt de jachtmodus geactiveerd en beweegt het spook 2 vakjes in de gewenste richting.

Let op: spoken blokkeren elkaars gezichtsveld niet, maar ze kunnen niet door muren kijken.

Als een spook het vakje bereikt waar PAC-MAN staat, verliest PAC-MAN een "leven" en moet de speler een van de drie extra-levenfiches weggooien.

Zet PAC-MAN en de spoken (zelfs de spoken die zijn opgegeten) terug op hun startposities en begin aan de volgende ronde.



SPELEINDE

PAC-MAN wint het spel als hij alle 4 de KRACHTPILLEN opeet.

De spoken winnen als PAC-MAN geen levens meer heeft. Maar dat is niet helemaal eerlijk: de spoken zijn in de meerderheid.

Tel het aantal KRACHTPILLEN dat PAC-MAN heeft opgegeten.

- 1 Beginnende PAC-MAN:** happen? Het is eerder haperen!
- 2 Veelbelovende PAC-MAN:** blijf oefenen, dan word je vanzelf beter.
- 3 Ervaren PAC-MAN:** je kent het doolhof als je broekzak.
- 4 Elite PAC-MAN:** je eet spoken als ontbijt!

QUORIDOR

CONTENIDO

1 tablero de juego con 81 casillas, 4 figuras de fantasma, 1 figura de PAC-MAN, y 20 barreras, más 4 PAC-BOLAS y 3 fichas de vida extra (para la variante PAC-MAN).

OBJETIVO DEL JUEGO

Ser la primera persona en alcanzar el extremo opuesto del tablero (7).

REGLAS PARA 2 JUGADORES

Al comienzo de la partida, cada jugador recibe 10 barreras, que guarda a su alcance, y la figura de su personaje favorito, que coloca en el centro de su fila inicial.

Escoged al azar quién empieza (1).

En su turno, cada jugador elige entre **mover su figura** o **colocar una de sus barreras**. Cuando no le quede ninguna barrera, tendrá que moverse.

Movimiento de las figuras

Las figuras se mueven una casilla en horizontal o vertical, hacia delante o hacia atrás (2).

Las barreras no se pueden atravesar, hace falta rodearlas (3).

Colocar barreras

Cada barrera se debe colocar exactamente entre 2 bloques de 2 casillas (4).

Colocar barreras sirve para crear un camino o entorpecer al adversario, pero está prohibido impedirle por completo el acceso a la línea de meta; siempre tiene que haber alguna forma de llegar (5).

Cara a cara

Cuando 2 figuras se encuentran frente a frente en 2 casillas adyacentes que no estén separadas por una barrera, el jugador activo puede saltar con su figura por encima de la de su oponente para colocarse detrás de él (6).

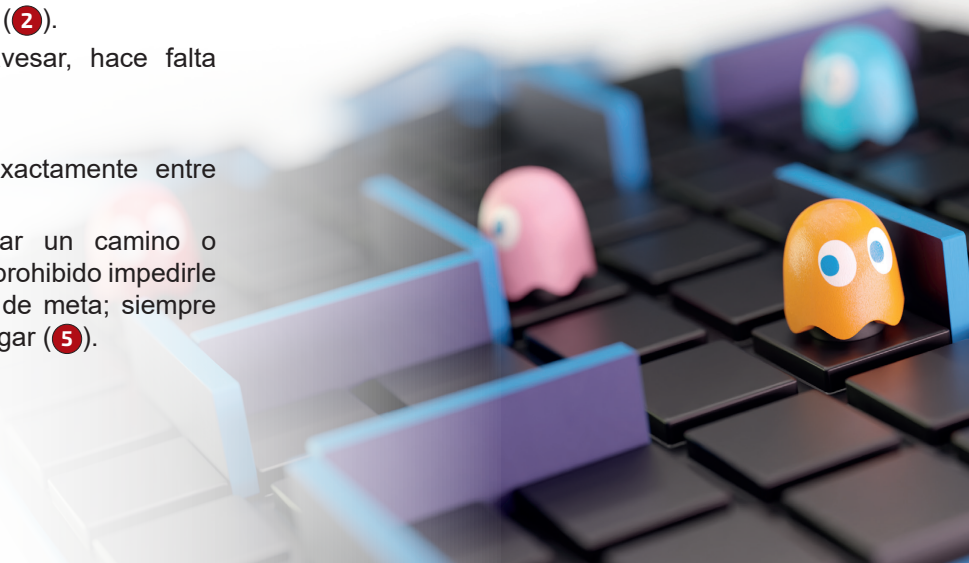
Si detrás de la figura sobre la que salta hay una barrera, puede girar hacia la derecha o hacia la izquierda (8 y 9).

FIN DE LA PARTIDA

La primera persona que alcance una de las 9 casillas de la fila en el extremo opuesto al suyo gana la partida (7).

REGLAS PARA 4 JUGADORES

Al comienzo de la partida, se colocan 4 figuras en el centro de cada uno de los extremos del tablero y se entregan 5 barreras a cada jugador. Las reglas son las mismas, pero no se puede saltar por encima de más de una figura a la vez (10).



VARIANTE ESPECIAL QUORIDOR PAC-MAN

El videojuego PAC-MAN, desarrollado por Bandai Namco Entertainment Inc. (antes conocido como Namco), vio la luz por primera vez en las salas de arcade el 22 de mayo de 1980, y hoy en día se ha convertido en uno de los videojuegos más emblemáticos de todos los tiempos.

QUORIDOR se ha asociado con PAC-MAN para proponerte una variante un poco especial que te hará sentir como si estuvieses jugando al videojuego.



OBJETIVO DEL JUEGO

En esta variante, las reglas son asimétricas: los fantasmas y PAC-MAN no tienen el mismo objetivo de victoria.

PAC-MAN debe comerse las 4 PAC-BOLAS. Para ello dispone de 3 vidas.

Los fantasmas deben atrapar a PAC-MAN 3 veces antes de que consiga comerse las 4 PAC-BOLAS.



PREPARACIÓN

Coloca a PAC-MAN, los fantasmas (BLINKY, INKY, PINKY y CLYDE), las barreras y las PAC-BOLAS como se muestra en la imagen **A**.

Los jugadores se reparten los roles. Uno juega con PAC-MAN y el resto se reparten los 4 fantasmas.

La persona que juegue con PAC-MAN recibe también 3 fichas de vida extra, que coloca frente a sí. Estas fichas simbolizan las 3 oportunidades que tiene de comerse las 4 PAC-BOLAS.

***Nota:** En este modo de juego, las barreras son fijas, no pueden moverse.*



DESARROLLO DE LA PARTIDA

PAC-MAN juega primero. **Siempre se desplaza 2 casillas**, ya sea en horizontal o en vertical (nunca en diagonal). También puede girar o volver hacia atrás.

Como se mencionaba anteriormente, PAC-MAN debe comerse las 4 PAC-BOLAS para ganar la partida. En cuanto llegue a una de las 4 casillas con una PAC-BOLA, se para,

QUORIDOR



53

se la come, y recibe un impulso inmediato que le permite moverse 3 casillas adicionales (solo ese turno).

Si con este movimiento consigue alcanzar una casilla ocupada por un fantasma, se lo come y lo retira del tablero.

Después de que PAC-MAN se mueva, **cada uno de los 4 fantasmas** se mueve, por turnos, **una casilla** en la dirección que elija (nunca en diagonal) **B**.

Los fantasmas no pueden finalizar su movimiento en una casilla que contenga una PAC-BOLA.

***Caso especial:** Si un fantasma tiene a PAC-MAN en su línea de visión (línea recta) al comienzo de su turno, se vuelve frenético y se mueve 2 casillas en la dirección que elija.*

***Nota:** Un fantasma no bloquea la línea de visión de otro fantasma. Sin embargo, los fantasmas no pueden ver a través de las barreras.*

Si un fantasma alcanza la casilla en la que se encuentra PAC-MAN, este último pierde una vida y debe descartarse de una de sus tres fichas de vida extra.

Volved a colocar a PAC-MAN y los fantasmas (incluso los comidos) en sus posiciones iniciales antes de continuar con la siguiente ronda.



FIN DE LA PARTIDA

PAC-MAN gana la partida si se come las 4 PAC-BOLAS.

Sin embargo, si a PAC-MAN no le quedan vidas, ganan los fantasmas (aunque tiene una excusa, porque son más).

Contad el número de PAC-BOLAS que se ha comido PAC-MAN para saber su nivel.

- 1 PAC-MAN novato.** Te la han dado con queso.
- 2 PAC-MAN prometedor.** A buen hambre no hay pan duro.
- 3 PAC-MAN de categoría.** Has puesto toda la carne en el asador.
- 4 PAC-MAN de élite.** Pan comido.

CONTEÚDO

1 tabuleiro de jogo com 81 casas, 4 peões fantasma, 1 peão PAC-MAN, 20 barreiras, mais 4 PASTILHAS DE PODER e 3 fichas de vida extra (para a variante PAC-MAN).

OBJETIVO DO JOGO

Ser o primeiro jogador a chegar ao extremo oposto do tabuleiro (7).

REGRAS PARA 2 JOGADORES

No início da partida, cada jogador recebe dez barreiras, que mantém ao seu alcance. Cada jogador posiciona o peão do seu personagem favorito no centro da sua linha de saída.

Sorteia quem vai começar a partida (1).

Alternando os turnos, cada jogador escolhe entre **mover o seu peão** ou **colocar uma das suas barreiras**. Quando tiver usado todas as barreiras, o jogador tem de mover o seu peão.

Movimento dos peões

Os peões movem-se uma casa por vez, na horizontal ou na vertical, para frente ou para trás (2).

Os peões têm de contornar as barreiras (3).

Colocação das barreiras

Posiciona as barreiras exatamente entre dois blocos de duas casas (4).

Utiliza as barreiras para facilitar o teu progresso ou dificultar o avanço do teu oponente. No entanto, é obrigatório deixar sempre uma possibilidade de caminho em direção à linha de chegada de jogador (5).

Face a face

Quando dois peões ficam frente a frente em duas casas adjacentes sem uma barreira entre elas, o jogador que está a jogar pode saltar sobre o peão do oponente, colocando o seu peão na casa do outro lado (6).

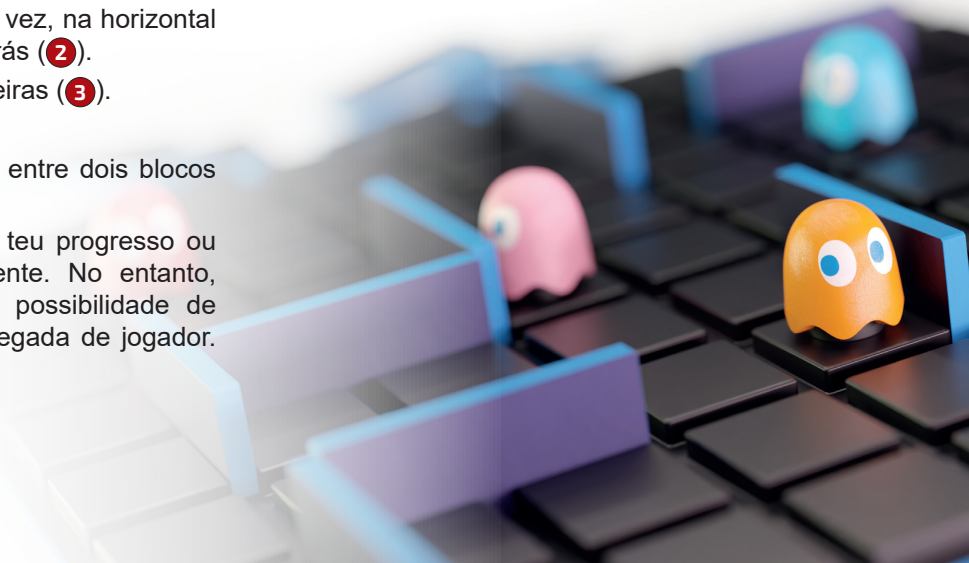
Se houver uma barreira do outro lado do peão que tu saltares, posiciona o teu peão à direita ou à esquerda do peão do teu oponente (8 e 9).

FINAL DA PARTIDA

O jogador que chegar primeiro a uma das nove casas no extremo oposto do tabuleiro vence a partida (7).

REGRAS PARA 4 JOGADORES

No início da partida, cada jogador posiciona o seu peão no centro de um dos lados do tabuleiro e recebe cinco barreiras. As regras são as mesmas, porém é proibido saltar mais de um peão de cada vez (10).



VARIANTE ESPECIAL QUORIDOR PAC-MAN

Desenvolvido por Bandai Namco Entertainment Inc. (anteriormente Namco), o videogame PAC-MAN foi lançado pela primeira vez em 22 de maio de 1980. Até hoje, continua a ser um dos videogames mais icônicos de todos os tempos. A QUORIDOR juntou-se ao PAC-MAN para criar uma variante especial que remete para a mesma experiência do videogame.



OBJETIVO DO JOGO

Nesta versão, as regras são assimétricas. Por outras palavras, os objetivos dos fantasmas e do PAC-MAN para vencer a partida são diferentes.

O PAC-MAN deve comer todas as quatro PASTILHAS DE PODER. Para alcançar o seu objetivo, ele recebe três vidas.

Os fantasmas devem capturar o PAC-MAN três vezes antes de ele comer as quatro PASTILHAS DE PODER.



PREPARAÇÃO

Coloca o PAC-MAN, os 4 fantasmas (BLINKY, INKY, PINKY e CLYDE), as barreiras e as PASTILHAS DE PODER como mostra a figura **A**.

Os jogadores escolhem um personagem. Um jogador será o PAC-MAN e os outros jogadores repartem entre si os quatro fantasmas.

O jogador que escolher o PAC-MAN também recebe três fichas de vida extra, que vai manter ao seu alcance. Elas simbolizam as três hipóteses disponíveis de comer as 4 PASTILHAS DE PODER.

Observação: Neste modo de jogo, as barreiras permanecem fixas, não podendo ser movidas.



REGRAS DO JOGO

O PAC-MAN começa a partida. Ele anda sempre duas casas na horizontal ou na vertical e pode mudar de direção, para os lados ou para trás. Os movimentos na diagonal são proibidos.

Como mencionado anteriormente, o PAC-MAN tem de comer as 4 PASTILHAS DE PODER para vencer o jogo. Quando o PAC-MAN chega a uma das 4 casas que contém uma PASTILHA DE PODER, ele pára, **come-a**, e obtém imediatamente um

QUORIDOR



PT

impulso de três casas (apenas neste turno). Se ele alcançar uma casa ocupada por um fantasma durante o movimento, o fantasma é "comido" e sai do tabuleiro.

Depois do movimento do PAC-MAN, **cada um dos 4 fantasmas**, um por vez, anda **uma casa** na direção à escolha do jogador. Os movimentos na diagonal são proibidos **B**.

Os fantasmas não podem permanecer numa casa que esteja ocupada por uma PASTILHAS DE PODER.

Caso especial: Se ao início do turno de um dos fantasmas o PAC-MAN estiver em linha reta no seu campo de visão, isso aciona o modo de perseguição e o fantasma anda duas casas na direção à escolha do jogador.

Observação: Um fantasma não bloqueia o campo de visão de outro fantasma. No entanto, eles não veem através das barreiras.

Se um fantasma alcançar a casa onde o PAC-MAN está posicionado, o PAC-MAN "perde uma vida" e o jogador deve descartar uma das suas três fichas de vida extra.

Coloca o PAC-MAN e os fantasmas (mesmo os que foram comidos) nas suas posições iniciais antes de começares uma nova ronda.



FINAL DA PARTIDA

O PAC-MAN vence o jogo se comer todas as 4 PASTILHAS DE PODER.

Se o PAC-MAN perder todas as vidas, os fantasmas vencem. Mas ele tem uma boa desculpa: os fantasmas estão em maior número. Conta quantas PASTILHAS DE PODER o PAC-MAN comeu para descobrires o teu nível.

- 1 PAC-MAN iniciante:** Faltou-te fome de ganhar.
- 2 PAC-MAN promissor:** Não te preocupes. Agarra a próxima partida com unhas e dentes.
- 3 PAC-MAN avançado:** Em breve, vais devorar os teus oponentes.
- 4 PAC-MAN elite:** Fazes da vida uma refeição completa!

CONTENUTO

1 tabellone di gioco con 81 caselle, 4 pedine Fantasma, 1 pedina PAC-MAN, 20 recinti. Per la variante PAC-MAN, 4 PALLINE ENERGIA e 3 gettoni Vita extra.

OBIETTIVO DEL GIOCO

Essere il primo giocatore a raggiungere la linea del traguardo, ossia quella opposta alla propria linea di partenza (7).

REGOLE PER 2 GIOCATORI

Prima dell'inizio della partita, ogni giocatore prende 10 recinti e li tiene a portata di mano. I giocatori scelgono la pedina del loro personaggio preferito e la posizionano al centro della linea di partenza.

Decidete in modo casuale chi inizia (1).

Nel tuo turno, scegli se **muovere la tua pedina** o se **posizionare uno dei tuoi recinti**. Quando esaurisci i recinti, devi muovere la tua pedina.

Movimento delle pedine

Le pedine si muovono di una casella alla volta, orizzontalmente o verticalmente, avanti o indietro (2).

Le pedine non possono oltrepassare i recinti (3).

Posizionamento dei recinti

I recinti devono essere posizionati tra 2 blocchi di 2 caselle (4).

I recinti possono essere usati per aiutarti ad avanzare o per far rallentare i tuoi avversari. Tuttavia, devi sempre lasciare libera una via verso la linea del traguardo (5).

Faccia a faccia

Quando due pedine si trovano l'una davanti all'altra su delle caselle vicine, che non sono separate da un recinto, il giocatore di turno può saltare la pedina dell'avversario (posizionando la propria pedina dietro quella dell'avversario), avanzando così di una casella extra (6).

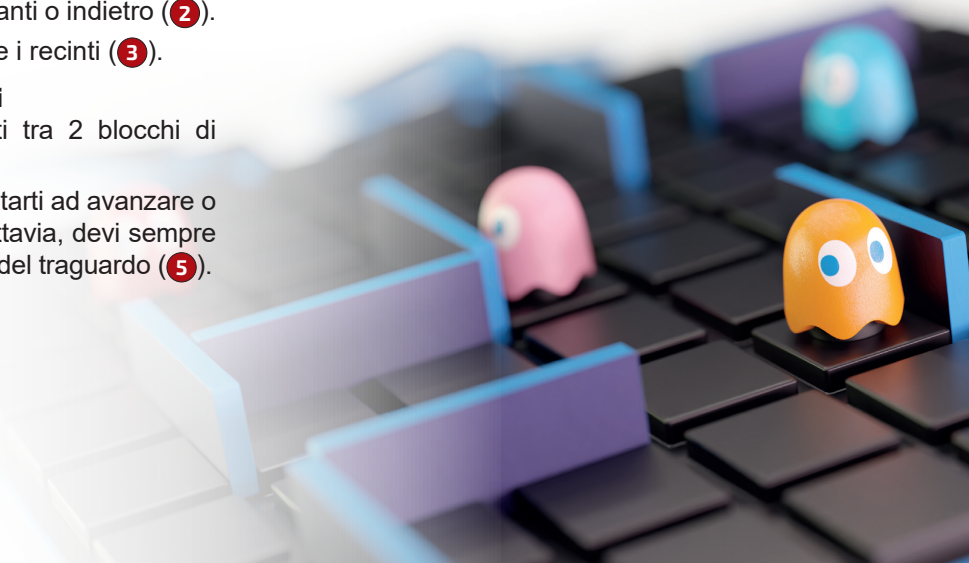
Se dietro una pedina che viene saltata c'è un recinto, il giocatore può posizionare la propria pedina a sinistra o a destra di quella del suo avversario (8 e 9).

FINE DELLA PARTITA

Il primo giocatore a raggiungere una delle 9 caselle opposte alla propria linea di partenza verrà decretato vincitore (7).

REGOLE PER 4 GIOCATORI

Posiziona le 4 pedine scelte dai giocatori al centro di ciascuno dei 4 lati del tabellone. Ogni giocatore riceve 5 recinti. Segui le regole per due giocatori, con una eccezione: non si può saltare più di una pedina (10).



VARIANTE SPECIALE QUORIDOR PAC-MAN

Il videogioco PAC-MAN, sviluppato da Bandai Namco Entertainment Inc. (ex Namco), è stato pubblicato per la prima volta nelle sale giochi il 22 maggio 1980. Ancora oggi rimane uno dei videogiochi più iconici di tutti i tempi. QUORIDOR ha collaborato con PAC-MAN per offrirti una variante speciale che ti farà sentire come se stessi giocando al videogioco.



OBIETTIVO DEL GIOCO

In questa variante, i fantasmi e PAC-MAN hanno diverse condizioni di vittoria, e di conseguenza anche le regole non sono le stesse.

PAC-MAN deve mangiare tutte e 4 le PALLINE ENERGIA. Questo giocatore ha 3 vite a disposizione per raggiungere il suo obiettivo.

I fantasmi devono catturare PAC-MAN 3 volte prima che PAC-MAN mangi tutte e 4 le PALLINE ENERGIA.



PREPARAZIONE

Disponi PAC-MAN, i fantasmi (BLINKY, INKY, PINKY e CLYDE), i recinti e le PALLINE ENERGIA come mostrato nella figura **A**.

I giocatori scelgono un ruolo. Un giocatore gioca nei panni di PAC-MAN, mentre gli altri si dividono i 4 fantasmi.

Il giocatore che gioca come PAC-MAN prende anche 3 gettoni Vita extra e li mette da parte. Questi simboleggiano le 3 possibilità che ha per mangiare tutte e 4 le PALLINE ENERGIA.

Attenzione: in questa modalità di gioco, i recinti sono fissi e non possono essere spostati.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

PAC-MAN gioca per primo. **Si muove sempre di 2 caselle**, orizzontalmente o verticalmente. Può girare o muoversi all'indietro. I movimenti in diagonale sono vietati.

Come accennato in precedenza, PAC-MAN deve mangiare tutte e 4 le PALLINE ENERGIA per vincere. Non appena PAC-MAN raggiunge una delle 4 caselle contenenti una PALLINA ENERGIA si ferma, **la mangia** e ottiene un potenziamento

QUORIDOR



II

immediato che gli consente di muoversi di 3 caselle extra (solo per questo turno).

Se questa mossa lo porta in una casella occupata da un fantasma, il fantasma viene "mangiato" e rimosso dal tabellone.

Dopo la mossa di PAC-MAN, **ciascuno dei 4 fantasmi** si muove, a turno, di **1 casella** in una direzione a scelta. I movimenti in diagonale sono vietati **B**.

I fantasmi non possono stare su caselle contenenti una PALLINA ENERGIA.

Caso speciale: se un fantasma vede PAC-MAN nella propria linea di vista all'inizio del proprio turno (linea retta), passa alla modalità frenesia e si sposta di 2 caselle in quella direzione.

Attenzione: un fantasma non blocca la linea di vista di un altro. Tuttavia, i fantasmi non possono vedere attraverso i muri.

Se un fantasma raggiunge la casella in cui si trova PAC-MAN, PAC-MAN perde una vita e deve scartare 1 dei suoi tre gettoni vita extra.

Fai tornare PAC-MAN e i fantasmi (anche quelli che sono stati mangiati) alle loro posizioni di partenza prima dell'inizio del round successivo.



FINE DELLA PARTITA

PAC-MAN vince se mangia tutte e 4 le PALLINE ENERGIA.

Se PAC-MAN termina le vite, i fantasmi vincono. D'altronde, sono in superiorità numerica.

Conta il numero di PALLINE ENERGIA che PAC-MAN ha mangiato per scoprire il suo livello.

- 1 PAC-MAN principiante:** ti manca ancora un po' di mordente.
- 2 PAC-MAN promettente:** questo era solo un antipasto, la prossima volta farai una scorpacciata.
- 3 PAC-MAN esperto:** presto divorerai i tuoi avversari.
- 4 PAC-MAN campione:** mangi fantasmi a colazione.

TARTOZÉKOK

1 darab 81 mezőre osztott játéktábla, 4 szellem, 1 PAC-MAN bábu, 20 fal, 4 ERŐBOGYÓ és 3 extraélet-jelölő (a PAC-MAN játékváltozathoz).

A JÁTÉK CÉLJA

Érd el elsőként az alapvonaladdal szembeni vonalat (7).

A KÉTSZEMÉLYES JÁTÉK SZABÁLYAI

A játék kezdete előtt mindkét játékos vegyen el 10 falat, és tegye maga elé. Mindkét játékos vegye el a kedvenc karaktere bábuját, és tegye az alapvonal középső mezőjére.

Sorsoljatok kezdőjátékost (1).

A játékosok felváltva követik egymást, és a körükben vagy **mozgatják a bábujukat**, vagy **felteszik az egyik falukat**. Ha egy játékosnak elfogytak a falai, már csak a bábuját mozgathatja.

A bábu mozgatása

A bábuval egyszerre egy mezőt lehet lépni, vízszintesen, függőlegesen, előre vagy hátra (2).

A bábuknak ki kell kerülniük a falakat (3).

Fal lerakása

A falakat kétszer két mező közé kell lerakni (4).

A falak segítségével segíthetik a játékosok a saját mozgásukat, vagy hátráltathatják ellenfelük mozgását. A célvonalat soha nem szabad teljesen elzárni egy bábu elől (5).

Szemtől szemben

Amikor két bábu egymással szomszédos mezőkön áll úgy, hogy nincs köztük fal, a soron lévő játékos átugorhatja az ellenfele bábuját (így a bábuját az ellenfele bábujá mögé teszi), ezzel eggyel több mezőt léphet (6).

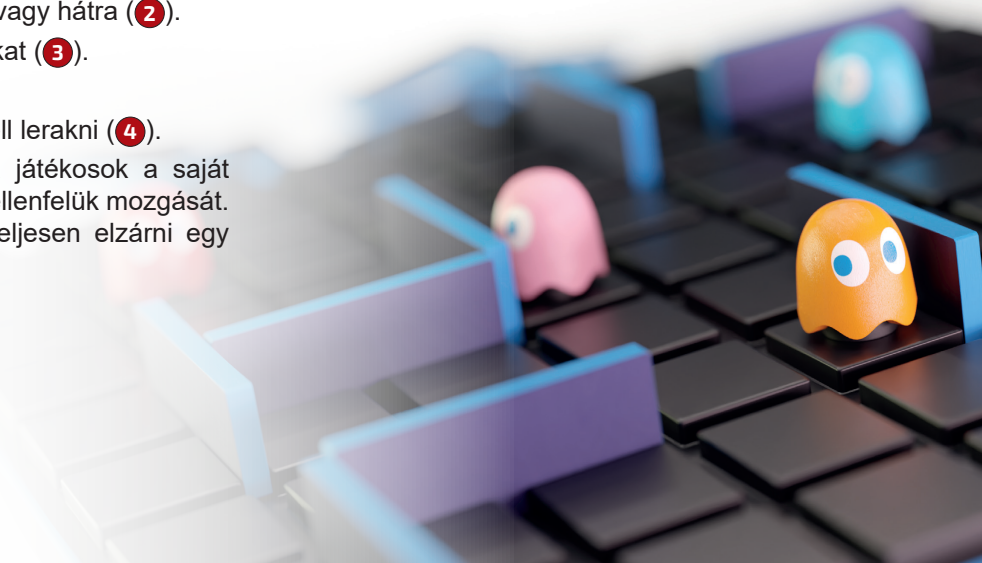
Ha az átugrott bábu mögött fal van, akkor az ugró játékos a bábuját a másik bábu mellé tegye (8 és 9).

A JÁTÉK VÉGE

Az a játékos, aki elsőként eléri az ellenfele alapvonalának bármelyik mezőjét, győz (7).

A NÉGYSZEMÉLYES JÁTÉK SZABÁLYAI

A játék elején a négy bábút a tábla négy szélén lévő alapvonalak közepére kell tenni. Minden játékos 5 falat kap. A szabályok megegyeznek a kétszemélyes játék szabályaival, azzal a kiegészítéssel, hogy egyszerre legfeljebb egy bábút lehet átugrani (10).



PAC-MAN JÁTEKVÁLTOZAT

A PAC-MAN videójátékot a Bandai Namco Entertainment Inc. (korábbi nevén Namco) fejlesztette, és 1980. május 22-én debütált a játékkeretekben. A mai napig ez minden idő egyik legelismertebb videójátéka. A QUORIDOR és a PAC-MAN társulásának eredménye egy olyan játékváltozat, amelyet játszani olyan, mintha a videójátékkal játszanátok.



A JÁTÉK CÉLJA

Ebben a játékváltozatban a szellemekre és PAC-MAN-re más-más szabályok vonatkoznak: nem ugyanazt a célt kell elérniük a győzelemhez.

PAC-MAN-nek meg kell ennie mind a 4 ERŐBOGYÓT. Az őt irányító játékosnak 3 élet áll a rendelkezésére, hogy ezt véghezvigye.

A szellemeknek háromszor el kell kapniuk PAC-MAN-t, mielőtt megenné mind a 4 ERŐBOGYÓT.



ELŐKÉSZÜLETEK

Helyeztéték el a táblán a 4 szellemet (BLINKY-t, INKY-t, PINKY-t és CLYDE-ot), a falakat és az ERŐBOGYÓKAT az **A** ábrának megfelelően.

A játékosok válasszanak szerepet. Az egyik játékos PAC-MAN-t irányítja. A többi játékos a 4 szellemen osztozik.

PAC-MAN játékos a vegye maga mellé a 3 extraélet-jelölőt. Ezek jelképezik a 4 ERŐBOGYÓ megevésére rendelkezésre álló 3 esélyt.

Megjegyzés: ebben a játékváltozatban a falak helye kötött, nem mozgathatók.



A JÁTÉK MENETE

A játékot PAC-MAN kezdi. **Mindig 2 mezőt mozog**, és léphet akár vízszintesen, akár függőlegesen. El is kanyarodhat, és hátrafelé is léphet. Átlósan nem mozoghat.

A győzelemhez mind a 4 ERŐBOGYÓT meg kell ennie. Amint PAC-MAN elér egy olyan mezőt, ahol ERŐBOGYÓ található,

QUORIDOR



HU

megáll, **megezi** azt, majd azonnal léphet 3 mezőt (csak ebben a körben).

Ha ezzel az extra mozgással egy olyan mezőre lép, ahol szellem található, megezi a szellemet, így az lekerül a tábláról.

PAC-MAN mozgása után **mind a 4 szellem** mozog, a körsorrendnek megfelelően, **egy mezőt** a játékos által választott irányba. Átlósan nem mozoghatnak **B**.

A szellemek nem állhatnak olyan mezőn, ahol ERŐBOGYÓ található.

Különleges mozgás: ha a köre elején egy szellem látja PAC-MAN-t (egy vonalban van vele), megőrül, és két mezőt léphet egy általa választott irányba.

Megjegyzés: a szellemek nem akadályozzák egymást a látásban. A falakon nem látnak át.

Ha egy szellem eléri azt a mezőt, ahol PAC-MAN áll, PAC-MAN elveszít egy életet, vagyis el kell dobnia a 3 extraélet-jelölője egyikét.

A következő forduló előtt tegyék vissza PAC-MAN-t és a szellemeket (azokat is, akiket PAC-MAN megevett) a kezdőpozíciójukba.



A JÁTÉK VÉGE

PAC-MAN azonnal győz, amint megezi a 4. ERŐBOGYÓT.

Ha PAC-MAN életei elfogynak, a szellemek győznek. De van némi mentsége: a szellemek túlerőben vannak.

Számoljátok meg, mennyi ERŐBOGYÓT evett meg PAC-MAN, ebből kiderül, mennyire teljesített jól.

- 1 Kezdő PAC-MAN:** nem vagy elég harapós kedvedben.
- 2 Ígéretes PAC-MAN:** kicsit még rágódj a dolgon, lesz ez jobb is.
- 3 Elismert PAC-MAN:** látszik, hogy sikerre éhes vagy.
- 4 Profi PAC-MAN:** ez a néhány szellem a fél fogadra sem elég.

QUORIDOR

VSEBINA

1 igralna plošča z 81 polji, 4 figure duhov, 1 PAC-MAN figura, 20 ograd, 4 DROBCI MOČI in 3 žetoni življenj (zadnje dvojce se uporablja pri PAC-MAN različici igre).

CILJ IGRE

Bodi prvi igralec, ki doseže nasprotni konec igralne plošče (7).

PRAVILA ZA 2 IGRALCA

Pred pričetkom igre vsak igralec vzame 10 ograd k sebi v zalogo. Igralca izbereta svoji figuri in ju postavita na sredinski polji svojih začetnih linij (liniji sta nasprotni).

Naključno določita, kdo prične z igro (1).

Ko je igralec na potezi, se odloči, ali bo **premaknil svojo figuro** ali pa bo **postavil ogrado**. Če je igralcu zmanjkalo ograd, mora opraviti premik.

Premikanje

Figure se premikajo po eno polje, vodoravno ali navpično, naprej ali nazaj (2).

Figure ne morejo preko ograd, ampak jih morajo zaobiti (3).

Postavljanje ograd

Ogrado se sme postaviti med dva para polj (4).

Z ogradami si lahko olajšaš pot do cilja, ali pa jo otežiš nasprotniku. Vendar pozor, nobenemu igralcu se ne sme popolnoma zapreti poti do cilja (5).

Iz oči v oči

Če se figuri znajdetata na sosednjima poljema, med katerima ni ograde, lahko aktivni igralec preskoči nasprotnikovo figuro ter tako z enim premikom skoči dlje, kot bi lahko sicer (6).

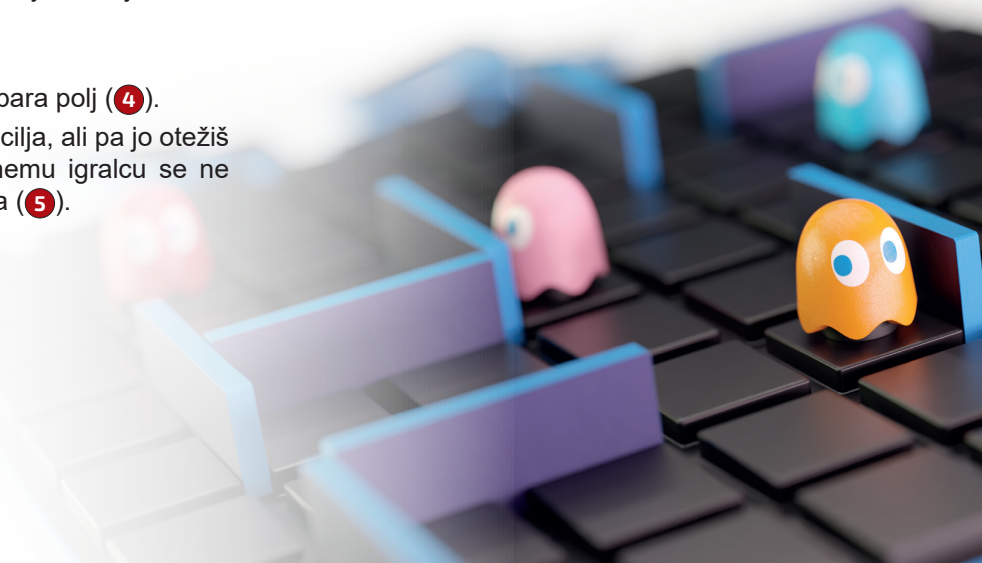
V kolikor želim preskočiti nasprotnikovo figuro, a je za njo ograda, pristanem levo ali desno od nasprotnikove figure (8 in 9).

KONEC IGRE

Prvi igralec, ki doseže nasprotni konec plošče od svojega začetnega, je zmagovalec (7).

PRAVILA ZA 4 OSEBE

Pred pričetkom igre vsak igralec vzame 5 ograd k sebi v zalogo. Igralci izberejo svoje figure in jih postavijo na sredinska polja svojih začetnih linij (zunanje linije). Pravila so popolnoma enaka kot pri igri za 2 igralca. S figuro nikoli ne moremo preskočiti več kot ene nasprotnikove figure (10).



POSEBNA PAC-MAN RAZLIČICA

Video igra PAC-MAN, ki so jo razvili pri Bandai Namco Entertainment Inc. (prej: Namco), je izšla na arkadnih avtomatih 22. maja 1980. Do danes ostaja ena najbolj ikoničnih videoiger vseh časov. QUORIDOR in PAC-MAN predstavljata posebno različico igre, ki vam bo pričarala občutke igranja klasične arkadne video igre.



CILJ IGRE

V tej različici pravila za duhove in PAC-MANA niso enaka. Različni so tudi njihovi cilji.

PAC-MAN mora pojesti vse 4 DROBCE MOČI. Ta igralec ima 3 življenja.

Duhovi morajo trikrat ujeti PAC-MANA, preden mu uspe pojesti vse 4 DROBCE MOČI.



PRIPRAVA

Postavite PAC-MANA, vse 4 duhove (BLINKY, INKY, PINKY in CLYDE), ograde in DROBCE MOČI tako, kot je označeno na sliki **A**.

Igralci izberejo svoje vloge. En igra kot PAC-MAN, ostali si razdelijo duhove.

PAC-MAN igralec vzame tudi 3 žetone življenj k sebi v zalogo. Preden jih izgubi mora pojesti vse 4 DROBCE MOČI.

Pozor: pri tej različici so ograde postavljene vnaprej in se jih ne da premikati ali dodajati.



POTEK IGRE

PAC-MAN prične z igro. **Vedno se premakne za 2 polji**, v kakršni koli kombinaciji vodoravnih in navpičnih premikov. Lahko se tudi obrne nazaj. Ne more se premikati diagonalno.

PAC-MAN mora za zmago pojesti vse 4 DROBCE MOČI. Takoj, ko PAC-MAN stopi na polje, ki vsebuje DROBEC MOČI, se ustavi, **ga poje**, in dobi takojšen pospešek 3 premikov (zgolj za to potezo).

QUORIDOR PAC-MAN

15

Če med pospešenimi premiki stopi na polje z duhom, je duh "pojedena" in odstranjen s plošče.

Po PAC-MANovi potezi se premakne **vsak od 4 duhov**, vedno v enakem zaporedju potez. Duhovi se premikajo **po eno polje** vodoravno ali navpično. Ne morejo se premikati diagonalno **B**.

Duhovi ne morejo stati na polju, ki vsebuje DROBEC MOČI.

Poseben premik: če duh na začetku svoje poteze v ravni črti "vidi" PAC-MANA, podivja in se lahko to potezo premakne za 2 polji v kakršni koli kombinaciji vodoravnih in navpičnih premikov.

Pozor: duhovi drugim duhovom ne ovirajo "pogleda", ga pa zastrejo ograde. Skoznje duhovi ne vidijo.

Če duh stopi na polje, na katerem se nahaja PAC-MAN, ga ujame. PAC-MAN izgubi eno od svojih življenj (en žeton vrne v škatlo).

V tem primeru PAC-MANA in vse duhove (tudi tiste, ki so bili morda pojedeni) postavite nazaj na začetna mesta in pričnite z novo rundo.



KONEC IGRE

PAC-MAN zmaga, če uspe pojesti vse 4 DROBCE MOČI.

Če PAC-MANU zmanjka žetonov življenj, so zmagali duhovi. A PAC-MAN ima dober izgovor - duhov je več, on pa sam.

Število pojedениh DROBCEV MOČI je merilo uspeha PAC-MAN igralca.

- 1 PAC-MAN začetnik.** Bo treba pojesti še nekaj žgancev, preden se lotiš duhov.
- 2 PAC-MAN ki obeta.** Ko naletiš na ovire, se skušaš pregrizti skoznje.
- 3 Potrjeni PAC-MAN.** Kmalu boš požrl vso konkurenco.
- 4 Elitni PAC-MAN.** Duhove ješ za zajtrk.

ZAWARTOŚĆ

1 plansza z 81 kwadratami, 4 pionki duchów, 1 pionek PAC-MANA, 20 ogrodzeń, dodatkowo 4 KULKI MOCY i 3 żetony życia (używane w wariacie z PAC-MANEM).

CEL GRY

Wygrywa gracz, który jako pierwszy dotrze na drugą stronę planszy (czyli naprzeciwko swojej linii startu) (7).

ZASADY DLA 2 GRACZY

Przed rozpoczęciem gry każdy gracz otrzymuje 10 ogrodzeń i umieszcza je w swoich zasobach. Następnie każdy gracz wybiera pionek swojej ulubionej postaci i umieszcza go na środku jednego z boków planszy, czyli tzw. linii startu (gracze zaczynają po przeciwnych stronach).

Pierwszy gracz wybierany jest losowo (1).

Gracze wykonują swoje tury naprzemiennie. W swojej turze gracz może **poruszyć się swoim pionkiem** albo **ustawić jedno ogrodzenie** na planszy. Kiedy graczowi skończą się ogrodzenia, musi wykonać ruch swoim pionkiem.

Zasady ruchu pionków

Pionki przesuwać się zawsze o jedno pole, poziomo lub pionowo, do przodu lub do tyłu (2).

Pionki muszą omijać ogrodzenia (3).

Ustawianie ogrodzeń

Ogrodzenia muszą być umieszczane pomiędzy szczelinami dwóch kwadratów (w taki sposób, aby oddzielały dokładnie 2 pola od 2 innych pól) (4).

Ogrodzenia mogą pomagać graczowi poruszać się szybciej po planszy lub przeszkadzać przeciwnikowi (spowalniać go), ale zabronione jest całkowite blokowanie przeciwnika. Zawsze trzeba pozostawić przeciwnikowi możliwość dotarcia do mety - czyli na drugą stronę planszy (5).

Twarzą w twarz

Gdy dwa pionki staną naprzeciwko siebie na sąsiednich polach, które nie są oddzielone ogrodzeniem, gracz, którego tura właśnie przypada, może przeskoczyć nad pionkiem przeciwnika (i stanąć za nim), przesuając się w ten sposób o dodatkowe pole (6).

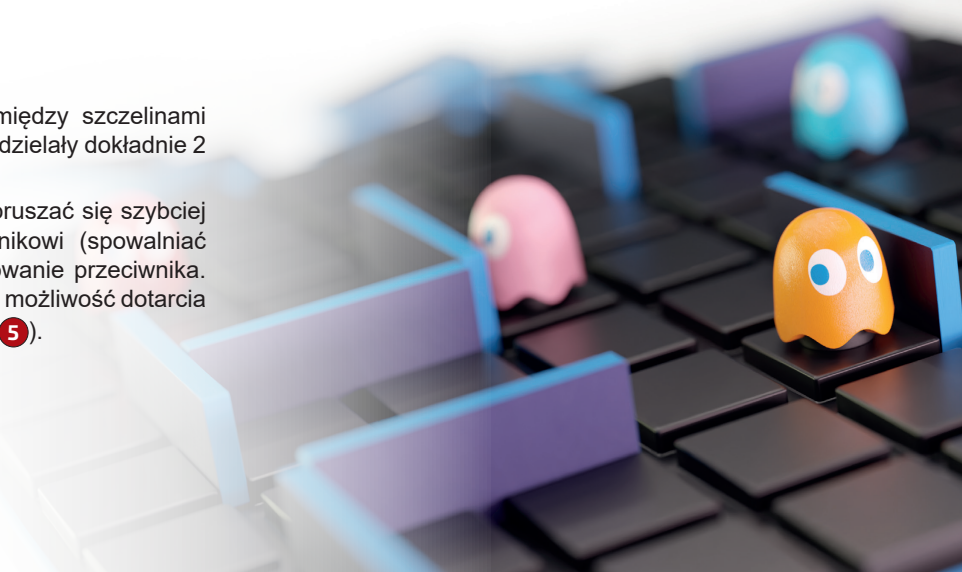
Jeżeli za pionkiem, którego chcemy przeskoczyć, znajduje się ogrodzenie, gracz możesz umieścić swój pionek po lewej lub prawej stronie pionka przeciwnika (8 i 9).

KONIEC GRY

Gracz, który jako pierwszy dotrze do jednego z dziewięciu pól znajdujących się naprzeciwko jego linii startu, wygrywa (7).

ZASADY DLA 4 GRACZY

Przed rozpoczęciem gry należy umieścić 4 pionki na środku każdego z czterech boków planszy (po 1 na każdym boku), a każdy gracz otrzymuje po 5 ogrodzeń do swoich zasobów. Zasady są identyczne jak w grze dwuosobowej, ale nie wolno przeskoczyć więcej niż jednego pionka naraz (10).



WARIANT SPECJALNY QUORIDOR PAC-MAN

Gra wideo PAC-MAN opracowana przez firmę Bandai Namco Entertainment Inc. (wcześniej Namco) została po raz pierwszy wydana 22 maja 1980 roku. Do dziś pozostaje jedną z najbardziej kultowych gier wideo wszech czasów! QUORIDOR połączył siły z PAC-MAN i opracował nowy tryb gry, dzięki któremu gracz może poczuć się jak w tej kultowej grze wideo.



CEL GRY

Ten wariant gry ma specjalne zasady. Duchy i PAC-MAN mają różne warunki zwycięstwa.

PAC-MAN musi zjeść wszystkie 4 KULKI MOCY. Gracz kierujący PAC-MANEM ma 3 życia, aby osiągnąć ten cel.

Duchy muszą złapać PAC-MANA trzy razy, zanim PAC-MAN zje wszystkie 4 KULKI MOCY.



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przed rozpoczęciem gry należy umieścić PAC-MANA, 4 duchy (BLINKY, INKY, PINKY i CLYDE), ogrodzenia i KULKI MOCY na planszy, jak pokazano na rysunku **A**.

Gracze wybierają dla siebie rolę. Tylko jeden gracz może kierować PAC-MANEM, a pozostali dzielą między sobą 4 pionki duchów.

Gracz kierujący PAC-MANEM bierze 3 żetony życia i kładzie je przed sobą. Symbolizują one 3 szanse na zjedzenie wszystkich 4 KULEK MOCY.

Uwaga: W tym trybie gry ogrodzenia są nieruchome i nie można ich przesuwac.



ROZGRYWKA

Grę rozpoczyna PAC-MAN. W swojej turze PAC-MAN **zawsze porusza się o dwa pola**, poziomo lub pionowo. Może się obracać (czyli skręcać) lub cofać, ale nie może poruszać się po skosie.

Aby wygrać, PAC-MAN musi zjeść wszystkie 4 KULKI MOCY. Gdy tylko dotrze do pola, na którym znajduje się KULKA MOCY, kończy ruch na tym polu i **zjada kulkę**.

Natychmiast otrzymuje również bonus w postaci ruchu o

QUORIDOR

PAC-MAN

PL

dodatkowe 3 pola (tylko w tej turze).

Jeśli PAC-MAN, wykonując bonusowy ruch, przejdzie przez pole z duchem lub zakończy ruch na polu z duchem, to taki duch zostanie „zjedzony” i usunięty z planszy.

Gdy PAC-MAN skończy swoją turę, **każdy z 4 duchów (jeden po drugim) porusza się o jedno pole** w kierunku wybranym przez aktywnego gracza. Duchy nie mogą poruszać się po skosie **B**.

Duchy nie mogą przebywać na polach, na których znajdują się KULKI MOCY.

Ruch specjalny: Jeśli duch na początku swojej tury ma PAC-MANA w swoim polu widzenia (w linii prostej), przechodzi w tryb szatu i porusza się o 2 pola w wybranym przez siebie kierunku.

Uwaga: Duchy nie blokują sobie nawzajem pola widzenia, ale nie widzą przez ogrodzenie.

Jeśli duch dotrze na pole, na którym znajduje się PAC-MAN, ten ostatni traci życie i musi odrzucić jeden ze swoich trzech żetonów życia.

Przed rozpoczęciem nowej rundy należy umieścić PAC-MANA i duchy (nawet te, które zostały zjedzone) na pozycjach startowych. (Patrz rys. **A**).



KONIEC GRY

PAC-MAN wygrywa grę, jeśli zje wszystkie 4 KULKI MOCY.

Duchy wygrywają, jeśli PAC-MANOWI skończy się życie. PAC-MAN może mieć wymówkę: duchy mają nad nim przewagę liczebną.

Aby określić poziom, jaki osiągnął PAC-MAN, należy policzyć zjedzone przez niego KULKI MOCY.

- 1 Początkujący PAC-MAN:** nadal odczuwasz głód zwycięstwa.
- 2 Obiecujący PAC-MAN:** przełknij to! Następnym razem będzie lepiej.
- 3 Zaawansowany PAC-MAN:** wkrótce będziesz pożerać swoich przeciwników.
- 4 Elitarny PAC-MAN:** zjadasz duchy na śniadanie!

СЪДЪРЖАНИЕ

1 дъска за игра с 81 квадрата, 4 фигури духчета, 1 фигура ПАКМАН, 20 прегради, 4 точки POWER PELLETS и 3 жетона за допълнителен живот (използват се при ПАКМАН вариант).

ЦЕЛ НА ИГРАТА

Достигни първи отсрещната линия на дъската. (7).

ПРАВИЛА ЗА 2 ИГРАЧИ

Всеки играч получава по 10 прегради преди да започне играта и ги поставя до себе си. Играчите си избират фигурка и я поставят в средата на стартовата си линия.

Изберете кой ще започне (1).

Когато е на ход, играчът избира дали да **придвиги своята фигурка** или да **постави една от преградите, които притежава**. Когато преградите свършат, играчът трябва да мести фигурата си.

Придвижване на фигурките

Фигурите се придвижват по едно квадратче хоризонтално или вертикално, напред или назад (2).

Фигурките трябва да заобиколят преградите (3).

Поставяне на преградите

Преградите се поставят между 2 квадратчета (4).

Преградите могат да се използват, за да ви помогнат да се придвижите напред или да възпрепятствате другия играч. Трябва, обаче винаги да остане поле, през което фигурата да може да продължи към отсрещната страна (5).

Един срещу друг

Когато 2 фигури са една срещу друга в съседни квадрати, които не са разделени от преграда, играчът, който е на ход, може да прескочи фигурата на другия участник (така, че фигурата на другия играч, остава зад него) и по този начин напредва с един квадрат повече (6).

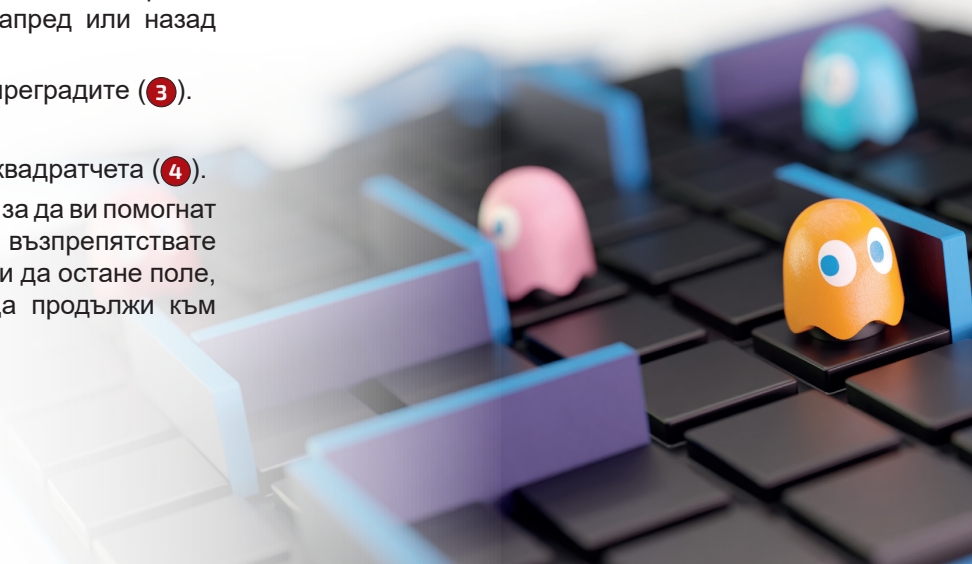
Ако зад фигурата, която се прескача, има преграда, играчът може да постави фигурата си отляво или отдясно на другата фигура (8 и 9).

КРАЙ НА ИГРАТА

Първият играч, който достигне някой от 9-те квадрата на отсрещната страна е победител (7).

ПРАВИЛА ЗА 4 ИГРАЧА

При започване на играта, играчите поставят фигурата си по средата на стартовата си линия и всеки играч получава по 5 прегради. Правилата са същите като за двама играчи, но не може да се прескача повече от една фигура (10).



СПЕЦИАЛЕН ПАКМАН ВАРИАНТ

ВИДЕО ИГРАТА ПАКМАН Е СЪЗДАДЕНА ОТ BANDAI NAMCO ENTERTAINMENT INC. (ПО-РАНО ИЗВЕСТНА КАТО NAMCO) И Е ЛАНСИРАНА ЗА ПЪРВИ ПЪТ В АРКАДНИТЕ ИГРИ НА 22 МАЙ 1980 ГОДИНА. ДО ДЕН ДНЕСЕН ТЯ СИ ОСТАВА ЕДНА ОТ НАЙ-ЕМБЛЕМАТИЧНИТЕ ВИДЕО ИГРИ НА ВСИЧКИ ВРЕМЕНА. QUORIDOR СИ ПАРТНИРА С ПАКМАН ДА ПРЕДЛОЖИ СПЕЦИАЛЕН ВАРИАНТ, КОЙТО ЩЕ ВИ ЗАБАВЛЯВА КАКТО ВИДЕО ИГРАТА..



ЦЕЛ НА ИГРАТА

В този вариант правилата за фигурките и Пакман се различават. Тяхната цел за победа е различна.

Пакман трябва да изяде 4-те големи точки POWER PELLETS като има 3 живота, които му помагат да постигне целта си.

Фигурите духчета трябва да хванат Пакман 3 пъти преди той да изяде всички 4 точки POWER PELLETS.



ПОДГОТОВКА

Подредете на дъската Пакман, 4-те Духчета (блинки, инки, пинки и клайд), преградите и 4-те точки POWER PELLETS както е показано на фиг. **A**.

Играчите си избират роля. Единият от участниците играе с Пакман, докато другите си разпределят духчетата.

Играчът с Пакман взима 3-те жетона за допълнителен живот и ги оставя до себе си. Те му предоставят 3 шанса да изяде всички 4 точки POWER PELLETS.

Забележка: В този вариант преградите са фиксирани и не могат да се местят.



КАК СЕ ИГРАЕ

Пакман започва пръв. Той винаги се придвижва с 2 квадратчета по хоризонтала или по вертикала. Може да се обръща и да се движи и назад, но не може да се движи по диагонал.

Целта на Пакман е да изяде всички 4 точки POWER PELLETS, за да победи. Когато Пакман стигне до едно от 4-те квадратчета с точки POWER PELLETS, той спира

QUORIDOR



BG

да се движи, **изяжда я**, получава приток на енергия и преминава още 3 квадратчета (само за този ход).

Ако при този ход отиде в квадратче с духче, той "изяжда" духчето и то излиза от игра.

След хода на Пакман, **всяко от 4-те духчета** се придвижва по реда си **с по едно квадратче** в желаната посока. не може да се движи по диагонал **B**.

Духчетата не могат да бъдат в квадратче с точка POWER PELLET.

Специален ход: Ако, в началото на хода си, духче има (по права линия) пред себе си Пакман, то преминава в режим на ярост и се придвижва с 2 квадратчета в посока, която избере.

Забележка: Духчетата не могат да блокират линията на другите духчета, но същевременно те не могат и да виждат през прегради.

Ако духче стигне до квадратчето с Пакман, той ще загуби живот и трябва да се освободи от един от жетоните си за допълнителен живот.

Преди да започнете следващия рунд върнете Пакман и духчетата (включително тези, които са изядени) в начална позиция...



КРАЙ НА ИГРАТА

Пакман печели играта, ако изяде всички 4 точки POWER PELLETS.

Ако Пакман остане без живот, духчетата печелят, но той си има оправдание: духчетата са повече.

За да проверите кое ниво е достигнал Пакман, пребройте колко точки POWER PELLETS е изял.

- 1 Начинаещ Пакман:** Трябва му повече хъс, за да захапе.
- 2 Обещаващ Пакман:** Ако ги сдъвква, ще се чувства по-добре.
- 3 Утвърден Пакман:** Скоро ще поглъща конкурентите си.
- 4 Елитен Пакман:** Закусва с духчета.

OBSAH

1 deska s 81 políčky, 4 figurky duchů, 1 figurka PAC-MAN, 20 překážek, 4 TEČKY a 3 žetony života (pro použití s variantou PAC-MAN)

CÍL HRY

Být prvním hráčem, jehož figurka dosáhne jakéhokoli pole na protilehlé hraně hrací desky (7).

PRAVIDLA PRO DVA HRÁČE

Před začátkem hry si každý z hráčů vezme 10 překážek a umístí je poblíž hrací desky. Hráči si vyberou figurku svého oblíbeného ducha nebo PAC-MANA a umístí ji do prostředního pole řady u své hrany hrací desky.

Náhodně určete, kdo bude začínajícím hráčem (1).

Hráči se ve svých tazích střídají. Hráč má ve svém tahu dvě možnosti – může buď **pohnout svojí figurkou** o jedno pole, nebo **umístit jednu překážku**. Pokud hráči dojdou překážky, musí pohnout svojí figurkou.

Přesun figurky

Figurky se posouvají vždy jen o jedno pole, vodorovně nebo svisle, dopředu nebo dozadu, nesmí se pohybovat po diagonále (2).

Figurky musí obcházet překážky, nesmí je přeskočit (3).

Umíst'ování překážek

Překážky musí být umístěny mezi dva páry políček (4).

Hráč může překážku umístit mezi jakékoli dvojice polí na hrací ploše, kde je ještě místo. Může tak blokovat protihráče nebo si usnadnit cestu, nesmí však protihráči zcela uzavřít cestu tak, aby nemohl dosáhnout vítězství (5).

Přeskakování

Když jsou dvě figurky na horizontálně nebo vertikálně sousedících polích, která nejsou oddělená překážkou, může hráč, který je na tahu, přeskočit soupeřovu figurku a posunout se tak o jedno pole navíc (6).

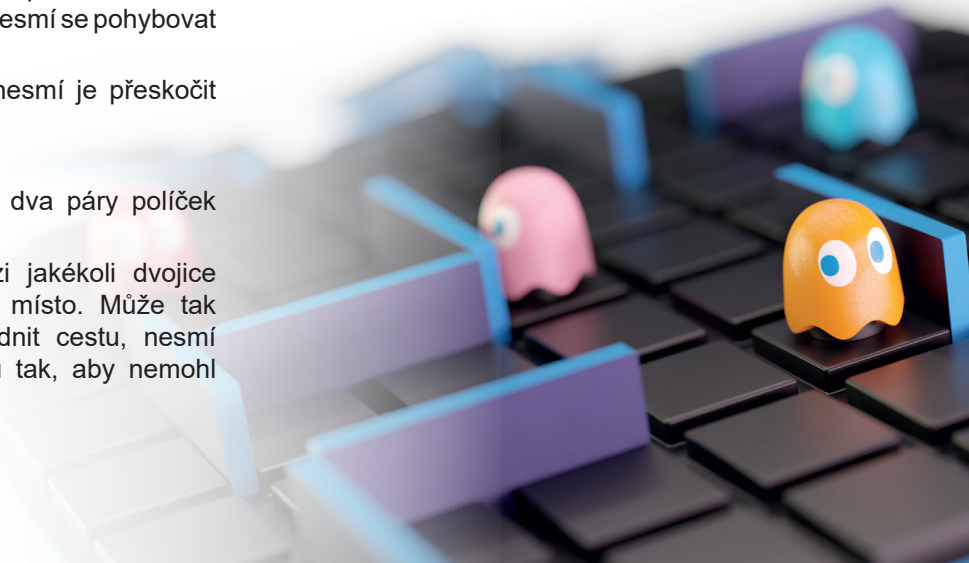
Pokud je za danou figurkou překážka, může hráč umístit svou figurku nalevo nebo napravo od soupeřovy figurky, nemůže však přeskočit překážku (8 i 9).

KONEC HRY

Hráč, který jako první dosáhne jakéhokoli pole na protilehlé straně herní desky, se stává vítězem (7).

PRAVIDLA PRO ČTYŘI HRÁČE

Každý hráč začíná v prostředku jedné hrany hrací desky, cílem je dosáhnout opět hrany protilehlé jako první. Každý hráč má k dispozici pět překážek. Pravidla se shodují s těmi při hře dvou hráčů, je ale zakázáno přeskočit více než jednu figurku najednou (10).



SPECIÁLNÍ PAC-MAN VARIANTA

Videohra PAC-MAN vyvinutá společností Bandai Namco Entertainment Inc. (dříve Namco) byla poprvé vydána 22. května 1980 a dodnes zůstává jednou z nejkoničtějších videoher všech dob. QUORIDOR se spojil s PAC-MANEM a přináší speciální variantu, díky které si budete připadat, jako byste hráli tuto oblíbenou videohru.



CÍL HRY

V této variantě jsou pravidla asymetrická, což znamená, že duchové a PAC-MAN nemají stejný cíl vítězství.

PAC-MAN musí sníst všechny 4 TEČKY. K tomu má k dispozici 3 životy.

Duchové musí PAC-MANA třikrát chytit, než PAC-MAN sní všechny 4 TEČKY.



PŘÍPRAVA

Rozmístíte PAC-MANA a 4 duchy (BLINKY, INKY, PINKY a CLYDE), překážky a TEČKY podle obrázku **A**.

Hráči si rozdělí role. Jeden hráč hraje za PAC-MANA. Ostatní hráči si mezi sebe rozdělí 4 duchy.

Hráč, který hraje za PAC-MANA, si k sobě vezme 3 žetony života. Ty představují 3 pokusy, při kterých musí sníst všechny 4 TEČKY.

Poznámka: V této herní variantě jsou překážky umístěny napevno a nelze s nimi hýbat.



PRŮBĚH HRY

PAC-MAN hraje jako první. **Vždy se posune o 2 políčka**, a to buď horizontálně, nebo vertikálně. Může se otáčet nebo couvat. Zakázány jsou pouze diagonální pohyby.

Jak již bylo zmíněno, PAC-MAN musí sníst všechny 4 TEČKY, aby vyhrál hru. Jakmile PAC-MAN dosáhne

QUORIDOR

PAC-MAN

Z

jednoho ze 4 políček, na kterých se nachází TEČKY, zastaví se, **sní ji** a získá okamžitý bonus 3 políček navíc (pouze pro toto kolo).

Pokud se tímto pohybem dostane na pole obsazené duchem, je duch „sněden“ a odstraněn z hrací plochy.

Po tahu PAC-MANA se **každý ze 4 duchů** posune o **jedno pole** směrem, který si vybere. Zakázány jsou pouze diagonální pohyby **B**.

Duchové mohou vstoupit na políčko, na kterém se nachází TEČKY, ale nesmí na něm zůstat stát.

Speciální pohyb: Pokud duch na začátku svého tahu uvidí PAC-MANA ve svém zorném poli (v přímé linii), přepne se do režimu šílenství a posune se o 2 pole směrem, který si zvolí.

Poznámka: Duch nebrání jinému duchovi ve výhledu. Duchové však nevidí skrz zdi.

Pokud se duch dostane na pole, kde stojí PAC-MAN, PAC-MAN ztratí život a musí odhodit jeden ze svých tří žetonů života.

Před zahájením dalšího kola vraťte PAC-MANA a duchy (i ty, kteří byli snědeni) na jejich výchozí pozice.



KONEC HRY

PAC-MAN vyhrává hru, pokud sní všechny 4 TEČKY.

Pokud PAC-MANOVÍ dojdou životy, vyhrávají duchové. Má však dobrou výmluvu: duchů je víc!

Spočítejte, kolik VELKÝCH TEČEK PAC-MAN snědl, a zjistěte, jaké dosáhl úrovně:

- 1 PAC-MAN začátečník:** Chybí ti žravost.
- 2 PAC-MAN amatér:** Skousni to, brzy budeš lepší!
- 3 PAC-MAN profík:** Příště sežereš všechny.
- 4 PAC-MAN expert:** Duchové neměli šanci.

OBSAH

1 doska s 81 políčkami, 4 figúrky duchov, 1 figúrka PAC-MAN, 20 prekážok, 4 BODKY a 3 žetóny života (na použitie s variantom PAC-MAN).

CIEĽ HRY

Byť prvým hráčom, ktorý dosiahne rad na opačnej strane dosky, ako je jeho základný rad (7).

PRAVIDLÁ PRE DVOCH HRÁČOV

Pred začiatkom hry si každý z hráčov vezme 10 prekážok a umiestni ich blízko hracej dosky. Hráči si vyberú figúrku svojho obľúbeného ducha alebo PAC-MANA a umiestnia ju do prostredného poľa radu pri svojej hrane hracej dosky.

Náhodne určíte, kto bude začínajúcim hráčom (1).

Hráči sa striedajú na ťahu. Hráč má vo svojom ťahu dve možnosti: buď môže **posunúť svoju figúrku** o jedno políčko, alebo **umiestniť jednu prekážku**. Ak hráčovi dôjdu prekážky, musí svoju figúrku presunúť.

Pohyb figúrky

Figúrky sa posúvajú vždy len o jedno políčko: vodorovne alebo zvisle, dopredu alebo dozadu (2).

Figúrky nesmú prechádzať cez prekážky (3).

Umiestňovanie prekážok

Prekážka sa musí umiestniť tak, aby blokovala dve políčka (4).

Prekážky možno využiť na zaistenie hráčovho postupu alebo prerušenie postupu protihráča, prístup k cieľovému radu musí zostať voľný (5).

Tvárou v tvár

Keď sú dve figúrky na susedných políčkach, ktoré nie sú oddelené prekážkou, môže hráč, ktorý je na ťahu, preskočiť súperovu figúrku (a umiestniť svoju za súperovu) a posunúť sa tak o jedno políčko navyše (6).

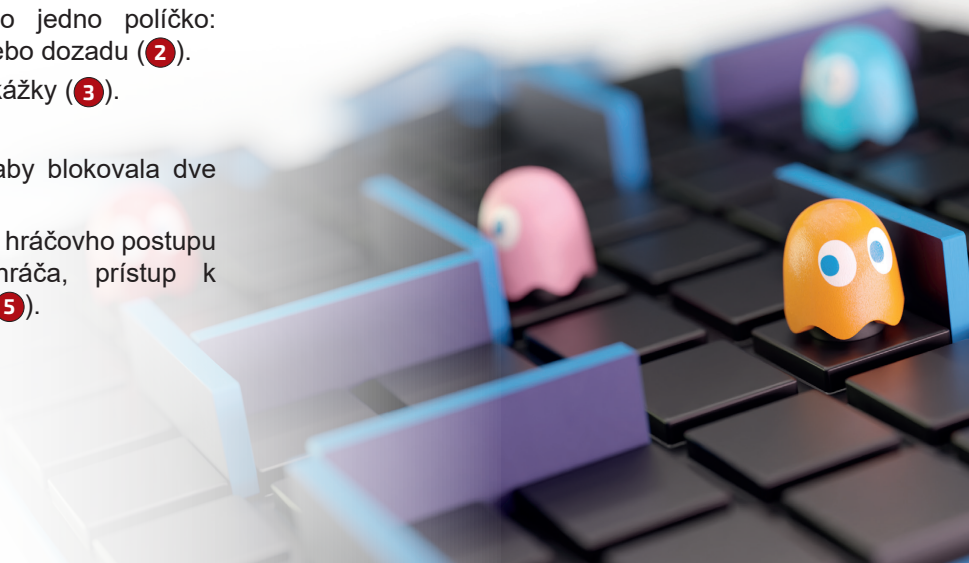
Ak je za danou figúrkou prekážka, môže hráč umiestniť svoju figúrku naľavo alebo napravo od súperovej figúrky (8 a 9).

KONIEC HRY

Víťazom sa stáva hráč, ktorý ako prvý dosiahne jedno z deviatich políčkoch v rade na druhej strane hracej dosky (7).

PRAVIDLÁ PRE ŠTYROCH HRÁČOV

Na začiatku hry umiestnite do stredu každej strany hracej dosky jednu figúrku a každý hráč dostane 5 prekážok. Pravidlá sú rovnaké ako pri hre pre dvoch hráčov, ale je zakázané preskočiť viac než jednu figúrku naraz (10).



ŠPECIÁLNY VARIANT PAC-MANA

Videohra PAC-MAN vyvinutá spoločnosťou Bandai Namco Entertainment Inc. (predtým Namco) prvýkrát vyšla 22. mája 1980 a dodnes zostáva jednou z najikonickejších videohier všetkých čias. QUORIDOR sa spojil s PAC-MANOM a prináša špeciálny variant, vďaka ktorému sa vám bude zdať, že hráte túto obľúbenú videohru.



CIEL' HRY

V tomto variante sú pravidlá asymetrické, čo znamená, že duchovia a PAC-MAN nemajú rovnaký cieľ víťazstva.

PAC-MAN musí zjesť všetky 4 BODKY. Na to má k dispozícii 3 životy.

Duchovia musia PAC-MANA trikrát chytiť, než PAC-MAN zje všetky 4 BODKY.



PRÍPRAVA

Rozmiestnite PAC-MANA a 4 duchov (BLINKY, INKY, PINKY a CLYDE), prekážky a BODKY podľa obrázka **A**.

Hráči si rozdelia roly. Jeden hráč hrá ako PAC-MAN. Ostatní hráči si medzi sebou rozdelia 4 duchov.

Hráč, ktorý hrá ako PAC-MAN si k sebe vezme 3 žetóny života. Tie predstavujú 3 pokusy, pri ktorých musí zjesť všetky 4 BODKY.

Poznámka: V tomto hernom variante sú prekážky umiestnené napevno a nemožno s nimi hýbať.



POSTUP HRY

PAC-MAN hrá ako prvý. **Vždy sa posunie o 2 políčka**, a to buď horizontálne, alebo vertikálne. Môže sa otáčať alebo cúvať. Zakázané sú len diagonálne pohyby.

Ako sme už spomínali, PAC-MAN musí zjesť všetky 4 BODKY, aby vyhral hru. Keď PAC-MAN dosiahne jedno zo 4 políčok, na ktorých sa nachádzajú BODKY, zastaví

QUORIDOR

PAC-MAN

SK

sa, **zje ju** a získa okamžitý bonus 3 políčok navyše (iba pre toto kolo).

Ak sa týmto pohybom dostane na pole obsadené duchom, duch je „zjedený“ a odstráni sa z hracej plochy.

Po ťahu PAC-MANA sa **každý zo 4 duchov** posunie o **jedno pole** smerom, ktorý si vyberie. Zakázané sú len diagonálne pohyby **B**.

Duchovia môžu vstúpiť na políčko, na ktorom sa nachádzajú BODKY, ale nesmú na ňom zostať stáť.

Špeciálny pohyb: ak duch na začiatku svojho ťahu uvidí PAC-MANA vo svojom zornom poli (v priamej línii), prepne sa do režimu šialenstva a posunie sa o 2 polia smerom, ktorý si zvolí.

Poznámka: Duch nebráni inému duchovi vo výhľade. Duchovia však nevidia cez steny.

Ak sa duch dostane na pole, na ktorom stojí PAC-MAN, PAC-MAN stratí život a musí odhodiť jeden zo svojich troch žetónov života.

Pred začatím ďalšieho kola vráťte PAC-MANA a duchov (aj tých, ktorí boli zjedení) na ich východiskové pozície.



KONIEC HRY

PAC-MAN vyhráva hru, ak zje všetky 4 BODKY.

Ak sa PAC-MANOVI minú životy, vyhrajú duchovia. Má však dobrú výhovorku: duchov je viac!

Spočítajte, koľko VEĽKÝCH BODIEK PAC-MAN zjedol, a zistite, akú dosiahol úroveň:

- 1 PAC-MAN začiatočník:** chýba ti žravosť.
- 2 PAC-MAN amatér:** prehryzni sa tým, čoskoro budeš lepší!
- 3 PAC-MAN profík:** nabudúce zožerieš všetkých.
- 4 PAC-MAN expert:** duchovia nemali šancu.

MÄNGU OSAD

1 mängulaud 81 ruuduga, 4 kummituse mängunuppu, 1 PAC-MAN'i mängunupp, 20 puidust piiret, lisaks 4 GRAANULIT ja 3 lisaelu märgist (PAC-MAN'i versioonis kasutamiseks).

MÄNGU EESMÄRK

Jõua esimese mängijana mängu algusjoone vastasküljele (7).

MÄNGUREGLID 2 MÄNGIJALE

Enne mängu algust võtavad mõlemad mängijad 10 piiret ja hoiavad neid käeulatuses. Mängijad valivad oma lemmiktegelase mängunupu ja asetavad selle oma algusjoone keskele.

Alustav mängija valitakse juhuslikkuse alusel (1).

Mängijad liigutavad oma mängunuppu või paigaldavad ühe oma piiretest kordamööda. Kui mängijal saavad piirded otsa, tuleb tal liigutada oma mängunuppu.

Mängunuppude liigutamine

Mängunuppe liigutatakse ühe ruudu kaupa, horisontaalselt või vertikaalselt, edasi või tagasi (2).

Mängunupud peavad liikuma ümber piirete (3).

Piirete paigutamine

Piirded tuleb paigutada 2 ruudupaari vahele (4).

Piirdeid saab kasutada oma mängu edendamiseks või vastaste takistamiseks, kuid mingisugune ligipääs finišijoonele tuleb alati vabaks jätta (5).

Vastakuti sattumine

Kui kaks mängijat satuvad vastakuti naaberruutudele, mida ei lahuta piire, võib mängija, kelle käigukord parajasti on, hüpata üle vastase mängunupu (paigutades oma mängunupu vastase mängunupu taha). See võimaldab mängijal lisaruudu võrra edasi liikuda (6).

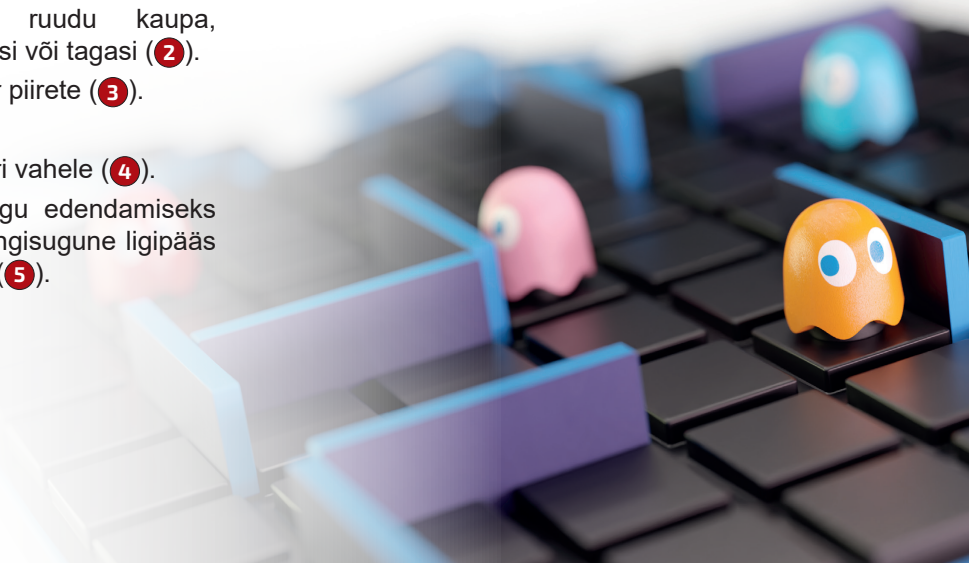
Kui ülehüpatava mängunupu taga on piire, võib mängija panna oma mängunupu teise mängija nupust vasakule või paremale (8 ja 9).

MÄNGU LÕPP

Mängu võidab esimene mängija, kes jõuab ühele üheksast ruudust oma algusjoone vastasküljel (7).

MÄNGUREGLID 4 MÄNGIJALE

Mängu alguses paigutatakse 4 mängunuppu iga mängulaua külje keskele ja igale mängijale antakse 5 piiret. Reeglid kattuvad kahe mängijaga mängu reeglitega, kuid üle võib hüpata ainult ühest mängunupust (10).



ERILINE PAC-MAN'İ VERSION

PAC-MAN'İ videomängu tõi turule 22. mail 1980 ettevõtte Bandai Namco Entertainment (eelneva nimetusega Namco). Tegemist on tänaseni ühe kõigi aegade tuntuima videomänguga. „QUORIDOR“ ühendas jõud PAC-MAN'iga, pakkumaks teile erilist versiooni, mis tekitab videomängu mängimise tunde.



MÄNGU EESMÄRK

Selles versioonis kehtivad erinevad reeglid kummitustele ja PAC-MAN'ile. Neil on võitmiseks erinevad eesmärgid.

PAC-MAN peab sööma ära kõik 4 GRAANULIT. Selle eesmärgi täitmiseks on mängijal 3 elu.

Kummitused peavad 3 korda PAC-MAN'İ kinni püüdma, enne kui ta sööb ära 4 GRAANULIT.



ETTEVALMISTUS MÄNGUKS

Paiguta PAC-MAN ja 4 kummitust (BLINKY, INKY, PINKY ja CLYDE), piirded ja GRAANULID vastavalt joonisel **A** kujutatule.

Mängijad valivad rolli. Üks mängija mängib PAC-MAN'ina. Teine mängija/teised mängijad kehastavad 4 kummitust.

PAC-MAN'İ mängija võtab 3 PAC-MAN'İ lisaelu märgist ja hoiab neid enda lähedal. Need tähistavad 3 võimalust süüa ära kõik 4 GRAANULIT.

***Tähelepanu:** selles mängu versioonis on piirete asukoht ette määratud ja neid ei saa liigutada.*



MÄNGU KÄIK

Mäng algab PAC-MAN'İ käigukorraga. **Ta liigub alati 2 ruudu võrra**, horisontaalselt või vertikaalselt. Ta võib pöörata või liikuda tagurpidi. Diagonaalne liikumine on keelatud.

Nagu eelnevalt mainitud, peab PAC-MAN mängu võitmiseks ära sööma kõik 4 GRAANULIT. Kui PAC-MAN jõuab ruuduni, millel paikneb GRAANUL, lõpetab ta koheselt liikumise, **sööb GRAANULI ära** ning saab (ainult selle käigu jooksul) liikuda edasi 3 lisaruudu võrra.

QUORIDOR



EE

Kui mängija jõuab selle käiguga ruuduni, kus paikneb kummitus, „süüakse“ kummitus ära ja eemaldatakse mängulaualt.

Peale PAC-MAN'İ käigukorda teevad oma käigu **kõik 4 kummitust** (kummituste käigukorra järjekorrast lähtuvalt). Iga kummitus saab liikuda **1 ruudu võrra** vabalt valitud suunas. Diagonaalne liikumine on keelatud **B**.

Kummitused ei saa jääda ruudule, millel paikneb GRAANUL.

***Erikäik:** kui kummitus näeb oma käigukorra alguses PAC-MAN'İ silmapiiril (sirgjoonelises vaates kummitusest PAC-MAN'ini), siis muutub kummitus pööraseks ja liigub 2 ruutu vabalt valitud suunas.*

***Tähelepanu:** kummitus ei blokeeri teise kummituse vaatevälja, aga nad ei näe läbi piirete.*

Kui kummitus jõuab PAC-MAN'İ ruuduni, kaotab PAC-MAN elu ja peab loovutama ühe oma lisaelu märgistest.

PAC-MAN ja kummitused (ka need, kes ära söödi) paigutatakse seejärel enne järgmise mänguvooru algust tagasi alguspositsioonidele.



MÄNGU LÕPP

PAC-MAN võidab mängu, kui ta sööb ära kõik 4 GRAANULIT.

Kui PAC-MAN'il saavad elud otsa, võidavad kummitused. Aga tal on vabandus varnast võtta: kummitusi oli rohkem.

Loe kokku PAC-MAN'İ söödud GRAANULID. Graanulite arv määrab PAC-MAN'İ taseme.

- 1 Algaja PAC-MAN** — oled veidi hambutu.
- 2 Paljutootav PAC-MAN** — seedi veidi, küll sa arened.
- 3 Tunnustatud PAC-MAN** — peagi neelad vastaseid kahe suupoolega.
- 4 Eliit-PAC-MAN** — sööd kummitusi hommikusöögiks.

SPĒLES KOMPLEKTS

1 spēles laukums ar 81 lauciņu, 4 spoku figūriņas, 1 PAKMENA figūriņa, 20 koka sienas, kā arī 4 ENERĢIJAS LODES un 3 papildu dzīvības žetoni (lai izmantotu „PAC-MAN” variantā).

SPĒLES MĒRKIS

Pirmajam sasniegt savai starta līnijai pretējo laukuma malu (7).

NOTEIKUMI 2 SPĒLĒTĀJIEM

Pirms spēles sākšanas katrs spēlētājs paņem 10 sienas un novieto sev pa rokai. Katrs spēlētājs izvēlas sava mīļākā tēla figūriņu un novieto to uz centra lauciņa savā sākuma līnijā.

Izlozējiet, kurš sāks spēli (1).

Savā gājienā katrs spēlētājs izvēlas vai nu **pārvietot savu figūriņu**, vai **uzlikt laukumā vienu no savām sienām**. Kad spēlētājam krājumos sienas ir beigušās, viņam savā gājienā ir jāpārvieto figūriņa.

Figūriņas pārvietošana

Figūriņas tiek pārvietotas pa vienam lauciņam — horizontāli vai vertikāli, gan uz priekšu, gan atpakaļ (2).

Figūriņām sienas ir jāapiet (3).

Sienu novietošana

Katra siena jānovieto starp 2 lauciņu pāriem (4).

Sienas var izmantot, lai gan palīdzētu sev, gan apgrūtinātu ceļu pretiniekiem. Tomēr, uzliekot sienu, vienmēr ir jāatstāj pretiniekiem kāds ceļš uz mērķa līniju (5).

Aci pret aci

Kad divas figūriņas atrodas viena otrai pretī un starp tām nav sienas, spēlētājs, kuram ir gājiens, var izvēlēties lēkt pāri pretinieka figūriņai (novietojot savu figūriņu aiz pretinieka figūriņas), tādā veidā pavirzoties uz priekšu papildu lauciņu (6).

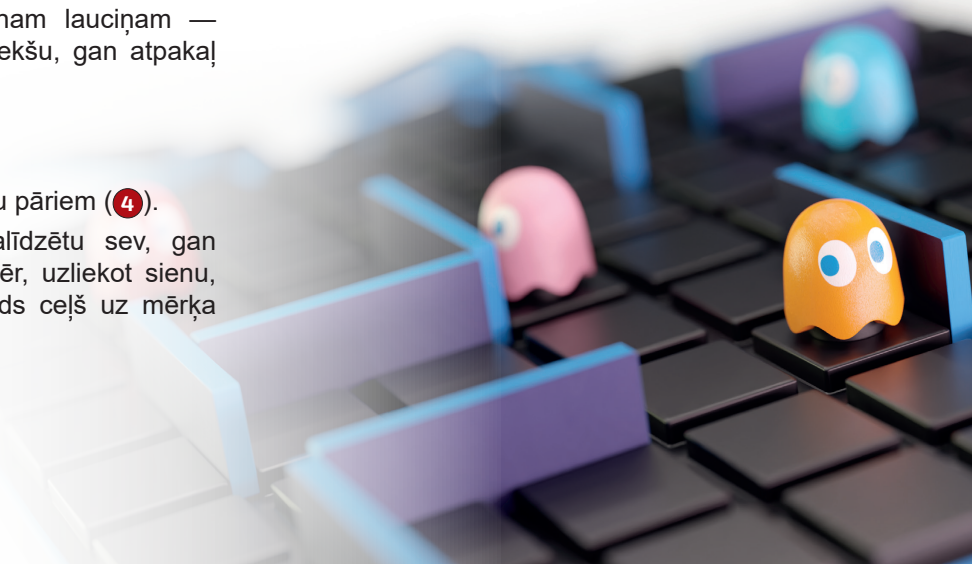
Ja aiz figūriņas, kurai tiek lēkts pāri, uzreiz ir siena, spēlētājs, kurš lec, drīkst savu figūriņu novietot pa kreisi vai pa labi no tās, kurai tika lēkts pāri (8 un 9).

SPĒLES BEIGAS

Par uzvarētāju kļūst spēlētājs, kurš pirmais sasniedz jebkuru vienu no 9 lauciņiem, kas atrodas viņa starta līnijai pretējā laukuma malā (7).

NOTEIKUMI 4 SPĒLĒTĀJIEM

Kad spēle sākas, 4 figūriņas tiek noliktas uz vidējā lauciņa katrā laukuma malā, bet katrs spēlētājs saņem 5 sienas. Noteikumi ir tādi paši kā divu spēlētāju spēlē, vienīgi nav atļauts lēkt pāri vairāk kā vienai citai figūriņai (10).



ĪPAŠAIS „PAC-MAN“ VARIANTS

Video spēli „PAC-MAN“ izgudroja „Bandai Namco Entertainment Inc.“ (iepriekš pazīstami kā „Namco“), un spēļu platformās tā pirmo reizi tika izdota 1980. gada 22. maijā. Līdz pat šai dienai tā ir palikusi par vienu no ikoniskākajām video spēlēm. „QUORIDOR“ ir apvienojuši spēkus ar „PAC-MAN“, lai piedāvātu īpašu variantu, kas ļaus sajusties tā, it kā jūs spēlētu video spēli.



SPĒLES MĒRĶIS

Šajā variantā spoku un PAKMENA mērķis nav vienāds — viņiem ir atšķirīgi uzvaras nosacījumi.

PAKMENAM ir jāapēd visas 4 ENERĢIJAS LODES. Šim spēlētājam ir dotas 3 dzīvības, lai sasniegtu mērķi.

Spokiem ir jānoķer PAKMENS 3 reizes, pirms tas ir apēdis visas 4 ENERĢIJAS LODES.



SAGATAVOŠANĀS SPĒLEI

Novietojiet PAKMENU un visus 4 spokus (BLINKIJU, INKIJU, PINKIJU un KLAIDU), sienas un ENERĢIJAS LODES tā, kā parādīts **A** attēlā.

Spēlētāji izvēlas lomas — viens spēlētājs ir PAKMENS, bet pārējie spēlētāji visi kopā vadīs visus 4 spokus.

PAKMENS paņem visus 3 papildu dzīvības žetonus un novieto tos sev pa rokam. Tie attēlo viņa 3 dzīvības jeb iespējas, kas viņam dotas, lai apēstu visas 4 ENERĢIJAS LODES.

***Piezīme:** šajā spēles variantā sienas ir fiksētas un nevar tikt pārvietotas.*



SPĒLES GAITA

PAKMENS gājienu veic pirmais. **Viņš vienmēr pārvietojas 2 lauciņus** — horizontāli vai vertikāli. Diagonāla pārvietošanās ir aizliegta.

Kā iepriekš minēts, PAKMENAM ir jāapēd visas 4 ENERĢIJAS LODES, lai uzvarētu spēlē. Tiklīdz PAKMENS sasniedz

QUORIDOR



LV

jebkuru no 4 lauciņiem, uz kura ir ENERĢIJAS LODE, viņš pārstāj kustēties, **apēd to** un uzreiz iegūst iespēju pārvietoties 3 papildu lauciņus (tikai šajā gājienu).

Ja šis papildu gājiens ļauj viņam nonākt uz lauciņa, uz kura ir spoks, tad spoks tiek „apēsts“ un noņemts no laukuma.

Pēc PAKMENA gājienu tiek pārvietoti **visi 4 spoki** (gājienu secībā) — katrs **vienu lauciņu** sevis izvēlētā virzienā. Diagonāla pārvietošanās ir aizliegta **B**.

Spoki nedrīkst atrasties uz lauciņa, uz kura atrodas ENERĢIJAS LODE.

***Īpašais gājiens:** ja spoks sava gājienu sākumā ierauga PAKMENU savā redzeslaukā (taisnā līnijā), tas pāriet trakuma režīmā un drīkst pārvietoties 2 lauciņus sevis izvēlētā virzienā.*

***Piezīme:** spoki cits cita redzeslauku nebloķē, tomēr spoki neredz cauri sienām.*

Ja spoks sasniedz lauciņu, uz kura stāv PAKMENS, tad PAKMENS pazaudē dzīvību, atzīmējot to ar vienu papildu dzīvības žetona izmešanu.

Šādā gadījumā atgrieziet PAKMENU un spokus (arī tos, kas bija apēsti) uz to norādītajām starta pozīcijām, lai sāktu nākamo raundu.



SPĒLES BEIGAS

PAKMENS uzvar spēlē, ja apēd visas 4 ENERĢIJAS LODES.

Ja PAKMENAM beidzas dzīvības, uzvar spoki. Tomēr viņam ir aizbildinājums — spoku taču ir vairāk!

Saskaitiet ENERĢIJAS LODES, kuras PAKMENS apēda, lai redzētu, kāds līmenis tika sasniegts.

- 1 PAKMENS iesācējs** — kodiens vēl nav tik spēcīgs.
- 2 Daudzsoļošais PAKMENS** — to varbūt ir grūti sagremot, bet tu kļūsi labāks!
- 3 Rūdīts PAKMENS** — drīz varēsi samalt miltos savus pretiniekus.
- 4 PAKMENU elite** — tu spokus ēd brokastīs.

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 pradėdam 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).

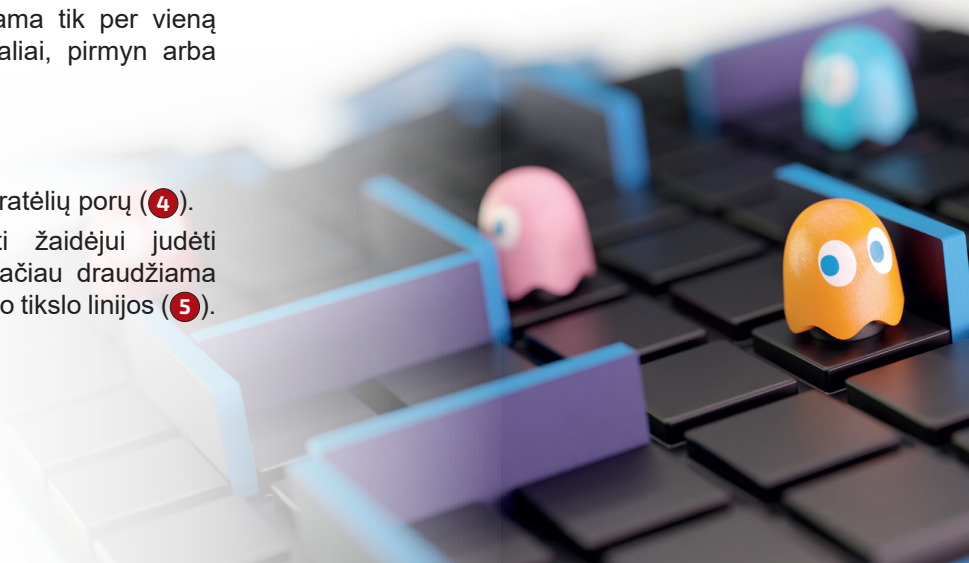
Jei už norimos peršokti figūrėlės yra tvora, žaidėjas gali pastatyti savo figūrėlę priešininko figūrėlės kairėje arba dešinėje (8 ir 9).

ŽAIDIMO PABAIGA

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

TAISYKLĖS 4 ŽAIDĖJAMS

Prieš pradėdam 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), tvorą 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 figūrėle 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 vertikalčiai. 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, **ją „suvalgo“** ir iš karto gali paeiti per 3 papildomus kvadratėlius (tik šio ėjimo metu).

QUORIDOR PAC-MAN

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) gražinkite 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!

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

1 Ταμπλό με 81 τετράγωνα, 4 πιόνια Φαντασμάτων, 1 πιόνι PAC-MAN, 20 Τοίχοι, συν 4 ΜΠΑΛΕΣ ΕΝΕΡΓΕΙΑΣ και 3 δείκτες Επιπλέον Ζωής (για χρήση με την παραλλαγή PAC-MAN).

ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Να είστε ο πρώτος παίκτης που θα φτάσει στη γραμμή απέναντι από τη δική σας γραμμή βάσης (7).

ΚΑΝΟΝΕΣ ΓΙΑ 2 ΠΑΙΚΤΕΣ

Πριν ξεκινήσει το παιχνίδι, κάθε παίκτης παίρνει 10 Τοίχους και τους τοποθετεί μπροστά του. Οι παίκτες επιλέγουν από ένα πιόνι και το τοποθετούν στο κέντρο της γραμμής βάσης τους.

Τυχαία αποφασίστε ποιος θα παίξει πρώτος (1).

Κάθε παίκτης στη σειρά του επιλέγει είτε να **κινήσει το πιόνι του** είτε να **τοποθετήσει έναν από τους Τοίχους του**. Όταν ένας παίκτης ξεμείνει από Τοίχους, πρέπει να κινήσει το πιόνι του.

Κίνηση των πιονιών

Τα πιόνια κινούνται ένα τετράγωνο τη φορά, οριζόντια ή κάθετα, προς τα εμπρός ή προς τα πίσω (2).

Τα πιόνια πρέπει να κινηθούν γύρω από τους τοίχους (3).

Τοποθέτηση των τοίχων

Οι Τοίχοι πρέπει να τοποθετούνται ανάμεσα σε 2 σετ των 2 τετραγώνων (4).

Οι Τοίχοι μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να σας βοηθήσουν να προχωρήσετε ή να καθυστερήσουν τους αντιπάλους σας. Όμως, πρέπει πάντα να αφήνετε μια ανοιχτή πρόσβαση στη γραμμή τερματισμού (5).

Πρόσωπο με πρόσωπο

Όταν δυο πιόνια βρεθούν πρόσωπο με πρόσωπο σε διπλανά τετράγωνα που δεν χωρίζονται από τοίχο, ο παίκτης του οποίου είναι η σειρά να παίξει μπορεί να πηδήξει πάνω από το αντίπαλο πιόνι (τοποθετώντας το πιόνι του πίσω από το αντίπαλο πιόνι), και έτσι προχωράει μια επιπλέον θέση (6).

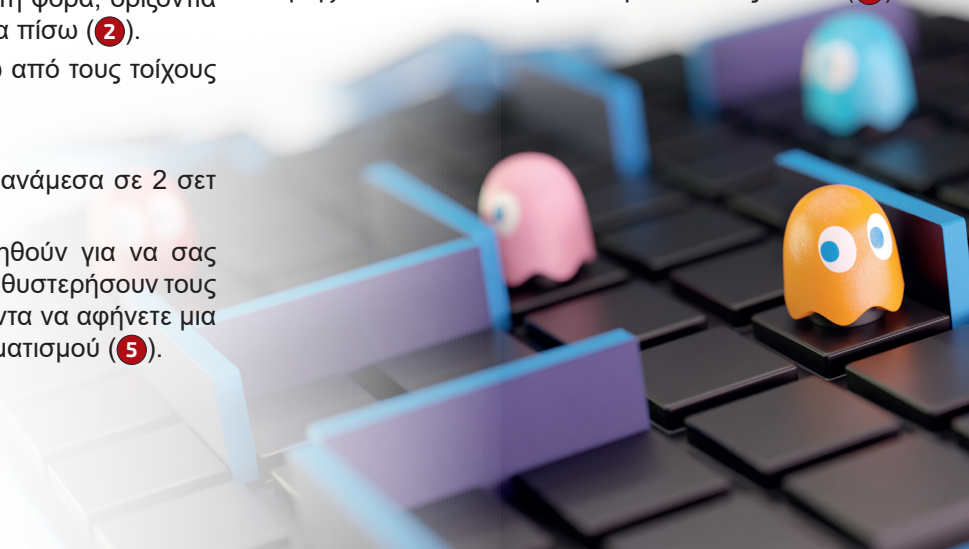
Αν υπάρχει τοίχος πίσω από το πιόνι πάνω από το οποίο θα πηδήξει, ο παίκτης μπορεί να τοποθετήσει το πιόνι του στα αριστερά ή στα δεξιά του άλλου πιονιού. (8 και 9).

ΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Ο πρώτος παίκτης που θα φτάσει σε ένα από τα 9 τετράγωνα απέναντι από την γραμμή βάσης του είναι ο νικητής (7).

ΚΑΝΟΝΕΣ ΓΙΑ 4 ΠΑΙΚΤΕΣ

Όταν ξεκινάει το παιχνίδι, τα 4 πιόνια τοποθετούνται στο κέντρο καθεμίας από τις 4 πλευρές του ταμπλό και κάθε παίκτης παίρνει 5 Τοίχους. Οι κανόνες είναι ίδιοι με αυτούς για δυο παίκτες, όμως δεν μπορείτε να πηδήξετε πάνω από περισσότερα του ενός πιόνια (10).



ΕΙΔΙΚΗ ΠΑΡΑΛΛΑΓΗ PAC-MAN

Το ηλεκτρονικό παιχνίδι PAC-MAN, μια δημιουργία της Bandai Namco Entertainment Inc. (πρώην Namco) κυκλοφόρησε για πρώτη φορά στις αίθουσες ηλεκτρονικών παιχνιδιών στις 22 Μαΐου του 1980. Μέχρι σήμερα, παραμένει ένα από τα πιο γνωστά βιντεοπαιχνίδια όλων των εποχών. Το QUORIDOR ένωσε τις δυνάμεις του με το PAC-MAN για να σας προσφέρει μια ειδική παραλλαγή που θα σας κάνει να αισθανθείτε σαν να παίζετε το βιντεοπαιχνίδι.

ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Σε αυτή την παραλλαγή, οι κανόνες για τα φαντάσματα και τον PAC-MAN δεν είναι οι ίδιοι: έχουν διαφορετικό σκοπό.

Ο PAC-MAN πρέπει να φάει και τις 4 ΜΠΑΛΕΣ ΕΝΕΡΓΕΙΑΣ, ενώ έχει 3 ζωές για να μπορέσει να πετύχει το σκοπό του.

Τα Φαντάσματα πρέπει να πιάσουν τον PAC-MAN 3 φορές πριν ο PAC-MAN φάει και τις 4 ΜΠΑΛΕΣ ΕΝΕΡΓΕΙΑΣ.

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

Τοποθετήστε τον PAC-MAN και τα τέσσερα Φαντάσματα (BLINKY, INKY, PINKY και CLYDE), τους Τοίχους και τις ΜΠΑΛΕΣ ΕΝΕΡΓΕΙΑΣ όπως φαίνεται στην εικ. **A**.

Κάθε παίκτης επιλέγει ένα ρόλο. Ένας παίζει ως ο PAC-MAN. Οι υπόλοιποι γίνονται τα 4 φαντάσματα.

Ο παίκτης PAC-MAN παίρνει τους 3 δείκτες Επιπλέον Ζωής και τους τοποθετεί κοντά του. Αυτοί αντιπροσωπεύουν τις 3 ευκαιρίες που έχει για να φάει και τις 4 ΜΠΑΛΕΣ ΕΝΕΡΓΕΙΑΣ.

Σημείωση: σε αυτή την παραλλαγή, οι τοίχοι είναι ήδη τοποθετημένοι και δεν μπορούν να μετακινηθούν.

ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Ο PAC-MAN παίζει πρώτος. **Πάντα κινείται 2 τετράγωνα**, είτε οριζόντια είτε κάθετα. Μπορεί να στρίψει ή να κινηθεί προς τα πίσω. Οι διαγώνιες κινήσεις απαγορεύονται.

Όπως αναφέρθηκε προηγουμένως, ο PAC-MAN πρέπει να φάει και τις 4 ΜΠΑΛΕΣ ΕΝΕΡΓΕΙΑΣ για να νικήσει. Μόλις ο PAC-MAN φτάσει σε ένα από τα 4 τετράγωνα που περιέχουν ΜΠΑΛΑ ΕΝΕΡΓΕΙΑΣ, σταματάει να κινείται, **την τρώει**, και κερδίζει ένα άμεσο μπόνους 3 επιπλέον τετραγώνων (μόνο για αυτή τη σειρά).

QUORIDOR 

GR

Αν αυτή η κίνηση τον μεταφέρει σε ένα τετράγωνο στο οποίο βρίσκεται ένα Φάντασμα, το Φάντασμα "τρώγεται" και βγαίνει από το ταμπλό.

Μετά την κίνηση του PAC-MAN, κινούνται με τη σειρά τα **4 Φαντάσματα, ένα τετράγωνο** το καθένα προς την κατεύθυνση που επιθυμεί. Οι διαγώνιες κινήσεις απαγορεύονται **B**.

Τα φαντάσματα δεν μπορούν να σταθούν σε ένα τετράγωνο που περιέχει ΜΠΑΛΑ ΕΝΕΡΓΕΙΑΣ.

Ειδική Κίνηση: Αν ένα Φάντασμα δει τον PAC-MAN ευθεία μπροστά του στο ξεκίνημα της σειράς του, παθαίνει τρέλα και κινείται 2 τετράγωνα προς την κατεύθυνση της επιλογής του.

Σημείωση: Ένα Φάντασμα δεν εμποδίζει την όραση ενός άλλου Φαντάσματος. Όμως, τα Φαντάσματα δεν βλέπουν μέσα από τοίχους.

Αν ένα Φάντασμα φτάσει στο τετράγωνο που στέκεται ο PAC-MAN, ο PAC-MAN χάνει μια ζωή και πρέπει να ξεσκαρτάρει έναν από τους δείκτες Επιπλέον Ζωής.

Επιστρέψτε τον PAC-MAN και τα Φαντάσματα (ακόμα και αυτά που φαγώθηκαν) στις αρχικές τους θέσεις πριν ξεκινήσετε τον επόμενο γύρο.

ΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Ο PAC-MAN νικάει αν φάει και τις 4 ΜΠΑΛΕΣ ΕΝΕΡΓΕΙΑΣ.

Αν ο PAC-MAN ξεμείνει από ζωές, νικούν τα φαντάσματα. Όμως έχει μια δικαιολογία: τα φαντάσματα είναι πολύ περισσότερα.

Μετρήστε τον αριθμό από ΜΠΑΛΕΣ ΕΝΕΡΓΕΙΑΣ που έφαγε ο PAC-MAN για να δείτε σε ποιο επίπεδο έφτασε.

- 1 Αρχάριος PAC-MAN:** Δεν το έχετε ακόμα.
- 2 Πολλά Υποσχόμενος PAC-MAN:** Συνεχίστε, θα γίνετε καλύτεροι.
- 3 Εγκεκριμένος PAC-MAN:** Σύντομα θα καταβροχθίζετε τους αντιπάλους σας.
- 4 Ελίτ PAC-MAN:** Τρώτε Φαντάσματα για πρωινό.

CONȚINUT

1 tablă de joc împărțită în 81 de pătrățele (căsuțe), 4 pioni Fantomă, 1 pion PAC-MAN, 20 bariere, plus 4 piese CAPSULE ENERGIE și 3 jetoane Viață Extra (pentru varianta cu PAC-MAN).

OBIECTIVUL JOCULUI

Fii primul jucător care ajunge pe linia de start a adversarului din partea opusă a tablei de joc (7).

REGULI PENTRU 2 JUCĂTORI

Înainte de începerea jocului, fiecare jucător ia 10 bariere și le păstrează la îndemână. Jucătorii își aleg pionul cu personajul preferat și îl plasează în centrul liniei lor de start.

Decideți de comun acord cine începe partida (1).

Pe rând, fiecare jucător alege între **a-și muta unul dintre pioni** sau **a-și amplasa pe tabla de joc una dintre bariere**. Dacă un jucător rămâne fără bariere, când o să fie la rând trebuie doar să-și mute pionul.

Mutarea pionilor

Pionii se pot deplasa doar câte o casuță, înainte sau înapoi, orizontal sau vertical (2).

Barierele nu pot fi sărite, pionii trebuie să le ocolească (3).

Amplasarea barierelor

Barierele trebuie plasate pe tabla de joc doar în spațiile delimitate de două pătrățele și se pot pune atât vertical cât și orizontal (4).

Barierele pot fi folosite pentru a-ți crea propriul culoar sau pentru a-ți încetini adversarii. Cu toate acestea, este obligatoriu să lăsați mereu un culoar deschis către linia de sosire (5).

Față în față

Când doi pioni se află față în față pe casuțe vecine neseperate de o barieră, jucătorul care este la rând poate sări peste pionul adversarului (plasându-se în spatele lui), avansând astfel cu o casuță în plus (6).

Poate să apară o excepție de la mutarea clasică în cazul în care se întâlnesc doi pioni și există o barieră în spatele pionului advers și implicit acesta nu poate fi sărit ca mai sus și atunci poate muta și în diagonală. (fig. 8-9)

SFÂRȘITUL JOCULUI

Primul jucător care ajunge pe unul dintre cele 9 pătrățele de pe linia de start a adversarului este câștigătorul jocului (7).

REGULI PENTRU 4 JUCĂTORI

La începutul jocului fiecare își plasează pionul în mijlocul uneia dintre cele 4 linii de start ale tablei de joc și primește câte 5 bariere. Regulile sunt identice cu cele din jocul în doi jucători cu excepția că atunci când se întâlnesc mai mulți pioni, nu poți sări mai mult de un pion advers (10).



VARIANTA SPECIALĂ QUORIDOR PAC-MAN

Jocul video PAC-MAN dezvoltat de Bandai Namco Entertainment Inc. (anterior Namco) a fost lansat pentru prima dată în sălile de jocuri pe data de 22 mai 1980 și este până în prezent, unul dintre cele mai emblematice jocuri video din toate timpurile. QUORIDOR a colaborat cu PAC-MAN pentru a vă aduce o variantă specială a jocului QUORIDOR care vă va face să vă simțiți ca și cum ați juca jocul video.



OBIECTIVUL JOCULUI

În această variantă a jocului QUORIDOR, regulile pentru Fantome și PAC-MAN nu sunt aceleași: nu au același obiectiv de victorie.

PAC-MAN are ca obiectiv să mănânce toate cele 4 CAPSULE ENERGIE. Acest jucător are 3 Vieți care-l pot ajuta să-și atingă scopul.

Fantomele trebuie să-l prindă pe PAC-MAN de 3 ori înainte ca acesta să mănânce toate cele 4 CAPSULE ENERGIE.



PREGATIREA JOCULUI

Aranjați piesele PAC-MAN, cele 4 Fantome (BLINKY, INKY, PINKY și CLYDE), barierele și CAPSULELE ENERGIE așa cum este arătat în fig. A.

Stabiliți de comun acord ce jucător are rolul de PAC-MAN iar restul de jucători își vor împarti în mod egal cele 4 Fantome.

Jucătorul PAC-MAN ia cele 3 jetoane Viață Extra și le așează în dreptul lui. Acestea reprezintă cele 3 Vieți pe care le are în încercările de a mânca toate cele 4 CAPSULE ENERGIE pe parcursul jocului.

Notă: În această variantă de joc, barierele sunt fixe și nu se pot mișca.



DEFĂȘURAREA JOCULUI

PAC-MAN va începe jocul. El se deplasează întotdeauna **2 pătrățele**, în sus sau în jos, la dreapta sau la stânga și de asemenea își poate schimba în drumul lui direcția, lateral sau înapoi. Mișcările în diagonală nu sunt permise.

După cum s-a menționat anterior, PAC-MAN trebuie să mănânce toate cele 4 CAPSULE ENERGIE pentru a câștiga jocul. În momentul în care PAC-MAN ajunge pe una dintre cele 4 pătrățele care conține o CAPSULĂ ENERGIE, se oprește, **o mănâncă** și primește un impuls imediat care-i permite să mute încă 3 pătrățele (doar în acea tură).

QUORIDOR



RO

Dacă în timpul mișcării PAC-MAN ajunge pe o căsuță ocupată de o Fantomă, Fantoma este "măncată" și va fi scoasă de pe tabla de joc.

După mutarea lui PAC-MAN, **fiecare dintre cele 4 Fantome** se deplasează pe rând, **cu o căsuță** în direcția aleasă de ele. Mișcările în diagonală nu sunt permise **B**.

Fantomele nu pot sta pe o casuta care are o CAPSULA DE ENERGIE.

Caz special: Dacă la începutul turei uneia dintre Fantome, PAC-MAN se află în linie dreaptă în câmpul ei vizual, această situație activează modul de urmărire pentru Fantoma respectivă care se deplasează 2 căsuțe în direcția aleasă de jucător.

Observație: O Fantomă nu blochează câmpul vizual al altei Fantome. Cu toate acestea, ele nu pot vedea prin bariere.

Dacă o Fantomă ajunge pe căsuța pe care se află PAC-MAN, PAC-MAN pierde o Viață și trebuie să renunțe la unul dintre cele 3 jetoane Viață Extra.

Reveniți cu PAC-MAN și cu Fantomele (chiar și cele care au fost mâncate) în pozițiile lor de start înainte de a începe următoarea rundă.



FINALUL JOCULUI

PAC-MAN câștigă jocul dacă mănâncă toate cele 4 CAPSULE ENERGIE.

Dacă PAC-MAN rămâne fără Vieți, câștigă Fantomele. Dar el are o scuză: Fantomele sunt mai numeroase.

Numărați câte CAPSULE ENERGIE a reușit să mănânce PAC-MAN pentru a vedea la ce nivel de scor a ajuns.

- 1 PAC-MAN începător:** Una din patru! Hai, nu-i nimic, vei învăța mai mult în partidele viitoare cum să faci un festin cu fantome!
- 2 PAC-MAN promițător:** Asta a fost doar o îmbucătură. Cu siguranță data viitoare vei avea parte de un adevărat ospăț!
- 3 PAC-MAN expert:** Cunoști labirintul ca pe buzunarul tău iar Fantomele îți știu de frică!
- 4 PAC-MAN de elită:** Mănânci Fantome la micul dejun! Acestea nu au nicio șansă împotriva ta.

INDHOLD

1 spilleplade med 81 felter, 4 spøgelsesbrikker, 1 PAC-MAN, 20 forhindringer samt 4 BONUS-BÆR og 3 Ekstralivsmarkører (bruges i PAC-MAN-varianten).

MÅLET MED SPILLET

Bliv den første spiller til at rykke hen på et felt modsat din startlinje (7).

REGLER FOR 2 SPILLERE

Før spillet starter, fjerner hver spiller 10 udfordringer til en pulje nær sig. Hver spiller vælger farve (spøgelse) og placerer sin brik i midten af sin startlinje.

Vælg tilfældigt en startspiller (1).

Spillet går på tur. På din tur kan du enten **rykke din brik** eller **placere en forhindring**. Når du løber tør for forhindringer, kan du udelukkende rykke din brik.

Ryk din brik

Brikken rykkes ét felt ad gangen – horisontalt eller vertikalt, fremad eller bagud (2).

Brikkerne skal rykkes udenom forhindringerne (3).

Placér en forhindring

Forhindringerne skal placeres, således at de ligger midt imellem 2 sæt á 2 felter (4).

Forhindringerne kan hjælpe dig på vej eller hindre dine modstandere. Brikken skal dog altid kunne tilgå målstregen (5).

Ansigt til ansigt

Når to brikker tilstøder hinanden, og ingen forhindring adskiller dem, kan den nuværende spiller hoppe henover modspillerens brik. Det vil sige, at brikken rykker 2 felter på én gang (6).

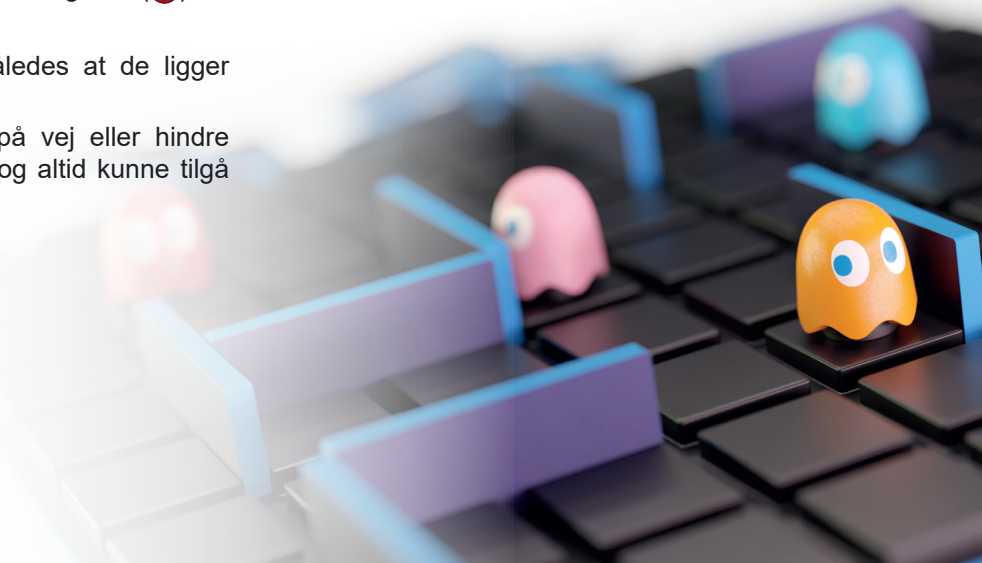
Men hvis der er en forhindring bag modstanderens brik, placeres den hoppende brik til højre eller venstre for modstanderens brik (8 og 9).

SLUTNINGEN PÅ SPILLET

Spilleren, der først rykker sin brik hen på et af de 9 felter overfor sin startlinje, vinder spillet! (7).

REGLER FOR 4 SPILLERE

Før spillet starter, placeres 1 spøgelsesbrik i midten af hver ende af spillepladen, og hver spiller tager 5 forhindringer. Reglerne er identiske med reglerne for 2 spillere – bortset fra, at man ikke kan hoppe henover flere end én brik ad gangen (10).



PAC-MAN-VARIANTEN

Det originale PAC-MAN-spil, der blev udviklet af Bandai Namco Entertainment Inc. (før Namco), udkom for første gang som arkadespil d. 22 maj, 1980. Den dag i dag forbliver det et af de mest ikoniske videospil nogensinde. QUORIDOR er gået sammen med PAC-MAN om at give dig en speciel spilvariant, der vil få dig til at føle, at du spiller det klassiske videospil.



MÅLET MED SPILLET

I denne variant er reglerne forskellige for spøgelseerne og for PAC-MAN. De har ikke det samme mål.

For at vinde, skal PAC-MAN spise alle 4 BONUS-BÆR. PAC-MAN har 3 liv.

For at vinde, skal spøgelseerne fange PAC-MAN 3 gange, før PAC-MAN når sit mål!



OPSTILLING

Placér PAC-MAN og de 4 spøgelse (BLINKY, INKY, PINKY og CLYDE), forhindringerne og BONUS-BÆRRENE som anvist i figur A.

Spillerne vælger roller: Én spiller er PAC-MAN; resten fordeler spøgelseerne mellem sig.

Er du PAC-MAN, lægger du de 3 ekstralivsmarkører, så du kan nå dem. Disse repræsenterer de 3 chancer du har til at spise alle 4 BONUS-BÆR.

Bemærk: I denne variant kan forhindringerne på ingen måde flyttes.



SÅDAN SPILLER MAN

PAC-MAN starter. **Han rykker altid 2 felter** enten horisontalt eller vertikalt men aldrig diagonalt. Han må gerne dreje eller rykke baglæns.

Som nævnt, vinder PAC-MAN ved at spise alle 4 BONUS-BÆR. Så snart PAC-MAN rykker ind på et felt med et BONUS-BÆR, standser han, spiser det og må straks rykke 3 felter (kun på denne tur).

QUORIDOR



DA

Hvis PAC-MAN lander på et spøgelse som følge af dette særlige ryk, bliver spøgelse "spist" og fjernes fra spillepladen.

Når PAC-MAN er færdig med sin tur, er det spøgelseernes tur. På skift og med uret rykker **hvert spøgelse 1 felt** i en valgfri retning, men aldrig diagonalt **B**.

Spøgelse kan ikke rykke ind på et felt, der indeholder BONUS-BÆR.

Spøgelsesets Vrede: Et spøgelse får 'øje' på PAC-MAN, hvis det starter sin tur i en lige linje fra PAC-MAN. Får et spøgelse øje på PAC-MAN, må det straks rykke 2 felter i en valgfri retning.

Bemærk: Andre spøgelse kan ikke forhindre et spøgelse i at få øje på PAC-MAN. Men de kan ikke se gennem forhindringer.

Hvis et spøgelse rykker ind på det felt, hvor PAC-MAN står, mister PAC-MAN et liv og fjerner en af sine ekstralivsmarkører fra spillet.

Før næste runde starter, rykkes både PAC-MAN og spøgelseerne (inklusive de, der er blevet spist) hen på deres respektive startfelter.



SLUTNINGEN PÅ SPILLET

PAC-MAN vinder, hvis han spiser alle 4 BONUS-BÆR.

Hvis PAC-MAN løber tør for liv, vinder spøgelseerne. Men han har også en god undskyldning... Spøgelseerne er i overtal!

Hvor sej en PAC-MAN var du? Tæl, hvor mange BONUS-BÆR, du nåede at spise.

- 1 Den Spæde PAC-MAN:** Der er intet bid i dig.
- 2 Den Lovende PAC-MAN:** Tyg lidt på den - du bliver bedre.
- 3 Den Erfarne PAC-MAN:** Snart fortærer du konkurrenterne!
- 4 Den Altædende PAC-MAN:** Spøgelse er din livret!!

SISÄLTÖ

1 pelilauta (81-ruutuinen), 4 haamua, 1 PAC-MAN, 20 aitaa, sekä 4 ENERGIAPILLERIÄ ja 3 lisäelämämerkkiä (PAC-MAN-muunnelmaa varten).

PELIN TAVOITE

Saavuta ensimmäisenä omaa aloitusriviäsi vastapäätä oleva rivi (7).

SÄÄNNÖT 2 PELAAJALLE

Ennen pelin alkua kumpikin pelaaja ottaa 10 aitaa ja asettaa ne eteensä pöydälle. Kumpikin pelaaja valitsee haluamansa pelihahmon ja asettaa sen oman aloitusrivinsä keskimmäiseen ruutuun.

Arpokaa, kuka on ensiksi vuorossa (1).

Kun olet vuorossa, sinun täytyy joko **siirtää hahmoasi** tai **pystyttää yksi aidoistasi**. Jos sinulla ei enää ole aitoja, sinun on pakko siirtää hahmoasi.

Pelihahmojen siirtäminen

Hahmoja siirretään yksi ruutu kerrallaan vaaka- tai pystysuoraan, eteen- tai taaksepäin (2).

Hahmoja ei saa siirtää aitojen läpi (3).

Aitojen asettaminen

Aidat pitää asettaa kahden ruutuparin väliin täsmälleen ruutujen kohdalle (4).

Aidoilla voit parantaa omia mahdollisuuksiasi sekä hidastaa vastustajiasi. Aitoihin on kuitenkin aina pakko jättää sen verran aukkoja, että kaikille hahmoille jää mahdollisuus jatkaa matkaa kohti omaa maaliriviään (5).

Kasvokkain

Jos kaksi hahmoa on vierekkäisissä ruuduissa, joiden välissä ei ole aitaa, vuorossa oleva pelaaja saa hypätä vastustajan hahmon yli. Tällä tavoin pääsee siis liikkumaan 2 ruutua yhdellä vuorolla (6).

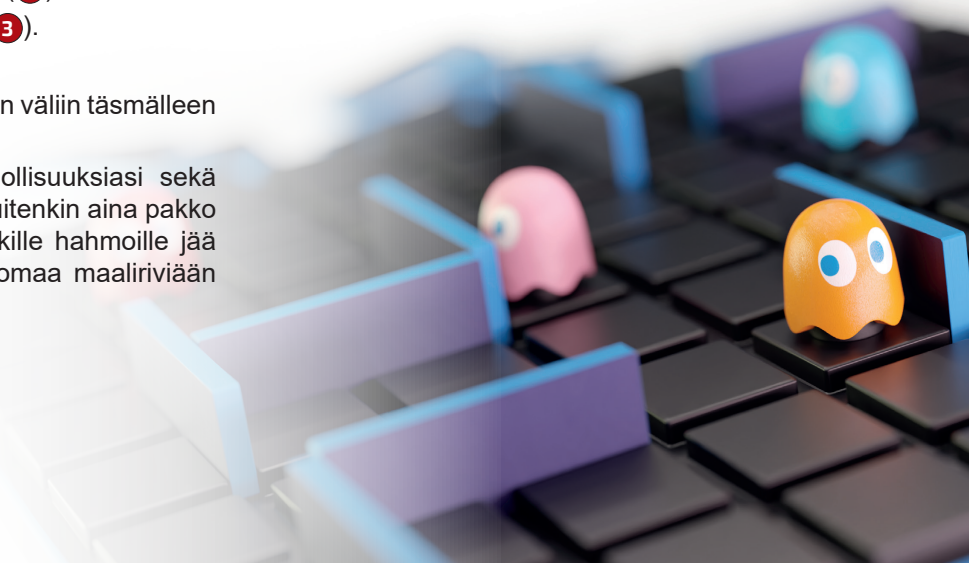
Jos vastustajan hahmon takana on aita, hyppävän hahmon saa asettaa vastustajan hahmon vasemmalle tai oikealle puolelle (8 ja 9).

PELIN LOPPU

Se pelaaja voittaa, joka ensimmäisenä pääsee omaa aloitusriviään vastapäätä olevan rivin mihin tahansa ruutuun (7).

SÄÄNNÖT 4 PELAAJALLE

Pelin alussa kukin pelaaja saa 5 aitaa. Kukin pelaaja aloittaa pelilaudan eri kyljen keskimmäisestä ruudusta. Säännöt ovat muutoin samat kuin kaksinpelissä, mutta yhdellä hypyllä saa ylittää vain yhden hahmon (10).



PAC-MAN-PELIMUUNNELMA

PAC-MAN-videopelin kehitti Bandai Namco Entertainment Inc. (tuolloin nimellä Namco). Ensimmäisen kerran se julkaistiin peliautomaattina 22.5.1980. Vielä nykyäänkin se on yksi kaikkien aikojen tunnetuimmista videopeleistä. QUORIDOR ja PAC-MAN ovat yhdistäneet voimansa luodakseen uuden pelimuunnelman, jossa pääsette videopelin tunnelmaan.



PELIN TAVOITE

Tässä muunnelmassa haamuilla ja PAC-MANILLA on erilaiset säännöt, koska niillä on myös eri voittoehdot.

PAC-MANIN pitää syödä kaikki 4 ENERGIAPILLERIÄ. Tällä pelaajalla on käytössään 3 elämää.

Haamujen pitää saada PAC-MAN kiinni 3 kertaa ennen kuin PAC-MAN syö kaikki 4 ENERGIAPILLERIÄ.



PELIVALMISTELUT

Asetelkaa PAC-MAN ja 4 haamua (BLINKY, INKY, PINKY ja CLYDE), aidat sekä ENERGIAPILLERIT kuvan **A** mukaisesti.

Valitkaa pelaajille roolit. Yksi pelaajista on PAC-MAN. Muut pelaajat ohjaavat kaikkia 4 haamua.

PAC-MANIN pelaaja saa 3 lisäelämämerkkiä ja asettaa ne eteensä pöydälle. Merkit kuvaavat hänen 3 mahdollisuuttaan syödä kaikki 4 ENERGIAPILLERIÄ.

Tärkeää: Tässä pelimuunnelmassa aidat ovat aina samoissa paikoissa, eikä niitä saa siirtää.



PELIN KULKU

PAC-MAN on ensin vuorossa. Hän liikkuu aina 2 ruutua, joko vaaka- tai pystysuoraan. Kääntyminen ja peruuttaminen ovat sallittuja, mutta vinottain ei saa liikkua.

Kuten aiemmin kerrottiin, PAC-MANIN pitää syödä kaikki 4 ENERGIAPILLERIÄ voittaakseen pelin. Heti kun PAC-MAN saapuu ruutuun, jossa on ENERGIAPILLERI, hän pysähtyy



ja syö sen. Sitten hän saa heti liikkua 3 ylimääräistä askelta (tämän vuoron aikana).

Jos hän tällä lisäliikkeellä päätyy samaan ruutuun haamun kanssa, haamu "syödään" ja poistetaan pelialudalta.

PAC-MANIN vuoron jälkeen kaikki 4 haamua liikkuvat vuorotellen yhden ruudun haluamaansa suuntaan. Vinottain ei saa liikkua **B**.

Haamut eivät saa pysähtyä ruutuihin, joissa on ENERGIAPILLEREITÄ.

Poikkeus: Jos haamulla on vuoronsa aluksi näköyhteys PAC-MANIIN (suorassa linjassa), se hurjistuu ja liikkuu 2 ruutua haluamaansa suuntaan.

Huomatkaa: Haamut näkevät toistensa läpi, mutta eivät seinien läpi.

Jos haamu päätyy ruutuun, jossa PAC-MAN on, niin PAC-MAN menettää elämän ja joutuu heittämään pois 1 lisäelämämerkin.

Palauttakaa sitten PAC-MAN ja haamut (myös syödyt haamut) aloituspaikoilleen ennen kuin aloitatte seuraavan kierroksen.



PELIN LOPPU

PAC-MAN voittaa, jos hän saa syötyä kaikki 4 ENERGIAPILLERIÄ.

Jos PAC-MANILTA loppuvat elämät, haamut voittavat. Mutta se johtuu vain siitä, että haamuilla oli ylivoima.

Laskekaa montako ENERGIAPILLERIÄ PAC-MAN söi, niin näette minkä tason hän saavutti:

- 1 Aloitteleva PAC-MAN:** Hampaasi eivät vielä oikein pure.
- 2 Lupaava PAC-MAN:** Mutustele vielä vähän lisää.
- 3 Taitava PAC-MAN:** Hotkaiset kohta ne kaikki!
- 4 Huippu-PAC-MAN:** Haamut ovat sinulle pelkkiä suupaloja.

INNHOOLD

1 spill Brett med 81 ruter, 4 spøkelses, 1 PAC-MAN, 20 gjerder, 4 ENERGIKULER og 3 Ekstra Liv-brikker (for bruk med PAC-MAN-varianten).

SPILLETS MÅL

Vær den første spilleren som når over på den andre siden, motsatt din start linje (7).

REGLER FOR 2 SPILLERE

Før spillet starter, tar hver spiller 10 gjerder og legger dem på sin side ved siden av spilleplaten. Spillerne velger sin favorittkarakters brikke og plasserer den i midten av den første linje - startlinjen.

Bestem tilfeldig hvem som starter først (1).

Etter tur velger hver spiller å **flytte sin brikke** eller **sette opp et av gjerdene sine**. Når en spiller går tom for gjerder, må de flytte brikken.

Flytte figuren

Brikkene flyttes én rute om gangen, horisontalt eller vertikalt, forover eller bakover (2).

Brikkene må bevege seg rundt gjerdene (3).

Plassering av gjerder

Gjerdene må plasseres mellom 2 sett med 2 ruter (4).

Gjerdene kan brukes til å hjelpe deg med å komme fremover eller for å bremse motstanderne. Du må imidlertid alltid la det være en linje åpen til mållinjen (5).

Ansikt til ansikt

Når to brikker står mot hverandre på nabofeltene som ikke er adskilt av et gjerde, kan spilleren som har sin tur hoppe over motstanderens bonde (plassere den bak motstanderens bonde), og dermed rykke frem en ekstra rute (6).

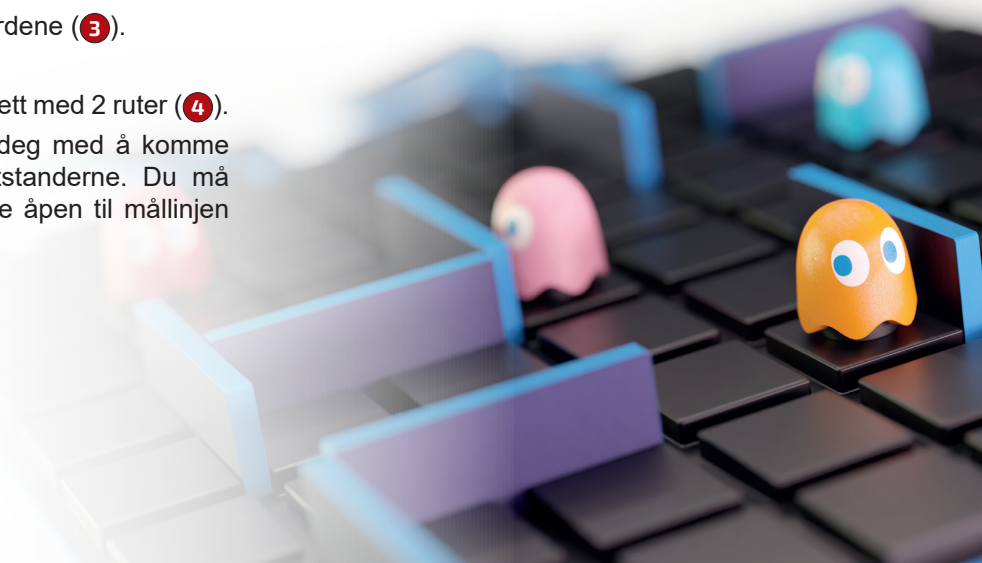
Hvis det er et gjerde bak en bonde som hoppes over, kan spilleren plassere sin bonde til venstre eller høyre for den andre bonden (8 og 9).

SPILLETS SLUTT

Den første spilleren som når en av de 9 rutene på motsatt side av grunnlinjen vinner spillet (7).

REGLER FOR 4 SPILLERE

Når spillet starter, plasseres de 4 brikkene midt på hver av de 4 sidene av brettet og hver spiller får 5 gjerder. Reglene er identiske med de for to spillere, men du kan ikke hoppe over mer enn én brikke av gangen (10).



SPELIAL PAC-MAN VARIANT

PAC-MAN-videospillet utviklet av Bandai Namco Entertainment Inc. (tidligere Namco) ble først utgitt i spillehaller den 22. mai 1980. Den dag i dag er det fortsatt et av de mest ikoniske videospillene gjennom tidene. QUORIDOR har slått seg sammen med PAC-MAN for å gi deg en spesiell variant som vil få deg til å føle at du spiller videospillet.



SпилETS MÅL

I denne varianten er ikke reglene for spøkelses og PAC-MAN de samme: De har ikke samme mål.

PAC-MAN må spise alle 4 ENERGIKULER. Denne spilleren har 3 liv for å hjelpe dem med å nå målet sitt.

Spøkelsene må fange PAC-MAN 3 ganger før PAC-MAN spiser alle 4 ENERGIKULENE.



OPPSTILLING

Sett opp PAC-MAN og de 4 spøkelsene (BLINKY, INKY, PINKY og CLYDE), gjerdene og ENERGIKULENE som vist i fig. **A**.

Spillerne velger en rolle. Én spiller spiller som PAC-MAN. Den eller de andre spillerne deler ut de 4 spøkelsene.

PAC-MAN-spilleren tar de 3 PAC-MAN Ekstra Liv-brikkene og plasserer dem i nærheten. Disse representerer de 3 sjansene de har til å spise alle de 4 ENERGIKULER.

Merk: I denne spillevarianten er gjerdene faste og kan ikke flyttes.



HVORDAN SPILLE

PAC-MAN spiller først. **Han flytter alltid 2 ruter**, enten horisontalt eller vertikalt. Han kan snu eller bevege seg bakover. Diagonale bevegelser er forbudt.

Som tidligere nevnt, må PAC-MAN spise alle 4 ENERGIKULENE for å vinne spillet. Så snart PAC-MAN når en av de 4 rutene som inneholder en ENERGIKULE, slutter han å bevege seg, **spiser den** og får en umiddelbar boost på 3 ekstra ruter (kun for denne omgangen).

QUORIDOR



NO

Hvis dette trekket tar ham til en rute okkupert av et spøkelse, blir spøkelset "spist" og fjernet fra brettet.

Etter PAC-MANS trekk, **flytter hvert av de 4 spøkelsene**, i tur og orden, én rute i den retningen de velger. Diagonale bevegelser er forbudt **B**.

Spøkelseser kan ikke oppholde seg på en firkant som inneholder en ENERGIKULE.

Spesialtrekk: Hvis et spøkelse ser PAC-MAN i siktelinjen sin i begynnelsen av sin tur (rett linje), bytter den til vanvidd modus og flytter 2 ruter i den retningen de velger.

Merk: Et spøkelse blokkerer ikke et annet spøkelses synsfelt. Spøkelseser kan imidlertid ikke se gjennom vegger.

Hvis et spøkelse når plassen der PAC-MAN står, mister PAC-MAN et liv og må kaste en av de 3 Ekstra Liv-brikkene deres.

Returner PAC-MAN og spøkelsene (selv de som ble spist) til startposisjonene deres, før du starter neste runde.



SпилETS SLUTT

PAC-MAN vinner spillet hvis han spiser alle 4 ENERGIKULENE.

Hvis PAC-MAN går tom for liv, vinner spøkelsene. Men han har en unnskyldning: Spøkelsene er i overtall.

Tell antall ENERGIKULER som PAC-MAN spiste, for å se hvilket nivå han nådde til.

- 1 Nybegynner PAC-MAN:** Sulten for å vinne må bygges opp.
- 2 Lovende PAC-MAN:** Fortsett å øve deg så blir du bedre.
- 3 Erfaren PAC-MAN:** Du kjenner labyrinten som din egen bukselomme.
- 4 Elite PAC-MAN:** Du spiser spøkelseser til frokost!

INNEHÅLL

1 Spelbräda med 81 rutor, 4 Spökpjäser, 1 PAC-MAN-pjäsa, 20 Staket, samt 4 BONUS SYMBOLER och 3 Extraliv Symboler (för användning med PAC-MAN-varianten).

MÅLET MED SPELET

Var den första spelaren att nå linjen mitt emot din baslinje (7).

REGLER FÖR 2 SPELARE

Innan spelet börjar tar varje spelare 10 Staket och lägger dem inom räckhåll. Spelarna väljer sin favoritkaraktärs pjäs och placerar den i mitten av sin startlinje.

Slumpmässigt bestäm vem som börjar först (1).

Varje spelare väljer att **flytta sin pjäs** eller att **sätta upp ett av sina Staket** i turordning. När en spelare har slut på Staket måste de flytta sin pjäs.

Att flytta pjäser

Pjäserna flyttas en ruta i taget, horisontellt eller vertikalt, framåt eller bakåt (2).

Pjäserna måste röra sig runt staketen (3).

Att placera staket

Staketen måste placeras mellan 2 set av 2 rutor (4).

Staketen kan användas för att hjälpa dig framåt eller för att sakta ner dina motståndare. Du måste dock alltid lämna öppen åtkomst till mållinjen (5).

Ansikte mot ansikte

När två pjäser står ansikte mot ansikte på intilliggande rutor som inte är separerade av ett staket, kan spelaren vars tur det är hoppa över motståndarens pjäs (placerar den bakom motståndarens pjäs), vilket ger en extra ruta framåt (6).

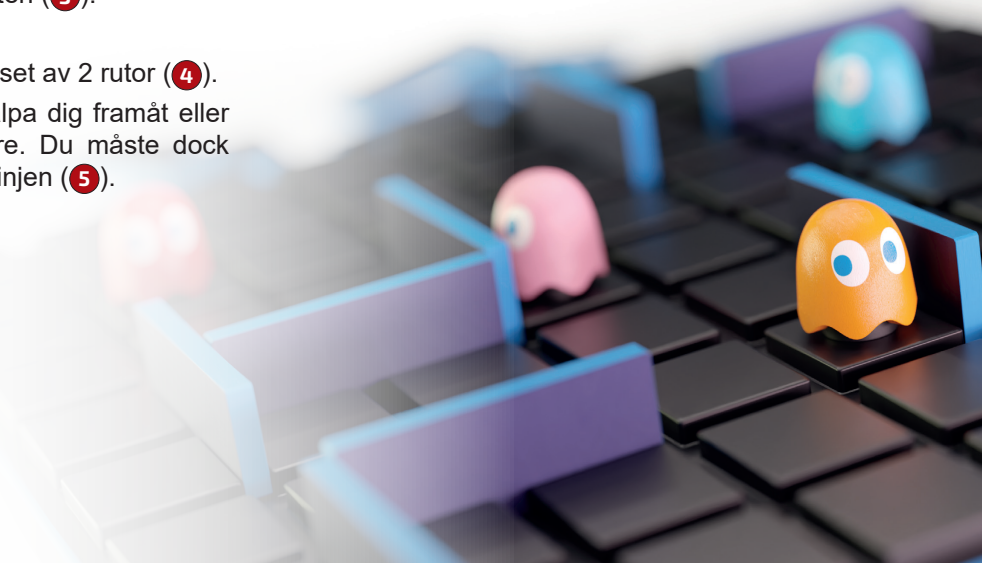
Om det finns ett staket bakom en pjäs som hoppas över, kan spelaren placera sin pjäs till vänster eller höger om den andra pjäsen (diagonalt steg), (8 och 9).

SLUTET AV SPELET

Den första spelaren som når en av de 9 rutorna mitt emot sin baslinje är vinnaren (7).

REGLER FÖR 4 SPELARE

När spelet börjar placeras de 4 pjäserna i mitten av var och en av de 4 sidorna på brädan och varje spelare får 5 Staket. Reglerna är identiska med de för två spelare, men du kan inte hoppa över mer än en pjäs (10).



SÄRSKILD PAC-MAN VARIANT

PAC-MAN TV-spelet utvecklat av Bandai Namco Entertainment Inc. (tidigare Namco) släpptes först i arkader den 22 maj 1980. Än idag förblir det ett av de mest ikoniska TV-spelen genom tiderna. QUORIDOR har samarbetat med PAC-MAN för att ge dig en speciell variant som får dig att känna som om du spelar TV-spelet.



MÅLET MED SPELET

I denna variant är reglerna för spöken och PAC-MAN inte detsamma: De har inte samma segermål.

PAC-MAN måste äta alla 4 BONUS SYMBOLER. Den här spelaren har 3 liv för att hjälpa dem nå sitt mål.

Spökena måste fånga PAC-MAN 3 gånger innan PAC-MAN äter alla 4 BONUS SYMBOLER.



INSTÄLLNING

Arrangera PAC-MAN och de 4 spökena (BLINKY, INKY, PINKY och CLYDE), Staketen och BONUS SYMBOLERNA som visas i fig. **A**.

Spelarna väljer en roll. En spelare spelar som PAC-MAN. De andra spelarna delar upp de 4 spökena.

PAC-MAN-spelaren tar de 3 PAC-MAN Extraliv Symboler och placerar dem nära. Dessa representerar de 3 chanserna de har att äta alla 4 BONUS SYMBOLER.

Observera: I detta spelläge är staketen fasta och kan inte flyttas.



ATT SPELA SPELET

PAC-MAN spelar först. **Han flyttar alltid 2 rutor**, antingen horisontellt eller vertikalt. Han kan svänga eller gå bakåt. Diagonala rörelser är förbjudna.

Som tidigare nämnt måste PAC-MAN äta alla 4 BONUS SYMBOLER för att vinna spelet. Så snart PAC-MAN når en av de 4 rutorna som innehåller en BONUS SYMBOL

QUORIDOR



SE

stannar han, äter den och får omedelbart en boost på 3 extra rutor (endast för den här rundan).

Om denna rörelse tar honom till en ruta som ockuperas av ett spöke, "äter" PAC-MAN spöket och det tas bort från brädet.

Efter PAC-MANS drag flyttar **var och en av de 4 spökena**, i tur och ordning, **en ruta** i valfri riktning. Diagonala rörelser är förbjudna **B**.

Spöken kan inte stanna på en ruta som innehåller en BONUS SYMBOL.

Speciell rörelse: Om ett spöke ser PAC-MAN i sitt synfält i början av sin tur (rak linje), byter det till Frenzy mode och flyttar 2 rutor i valfri riktning.

Observera: Ett spöke blockerar inte ett annat spöks synfält. Spöken kan dock inte se genom väggar.

Om ett spöke når den ruta där PAC-MAN står, förlorar PAC-MAN ett liv och måste kasta ett av sina tre Extraliv Symboler.

Återvänd PAC-MAN och spökena (även de som åts) till sina startpositioner innan nästa omgång börjar.



SLUTET AV SPELET

PAC-MAN vinner spelet om han äter alla 4 BONUS SYMBOLER.

Om PAC-MAN tar slut på liv vinner spökena. Men han har en ursäkt: Spökena överträffade honom.

Räkna antalet BONUS SYMBOLER som PAC-MAN åt för att se vilken nivå han nådde.

- 1 Nybörjar-PAC-MAN:** Du saknar lite tugg.
- 2 Lovande PAC-MAN:** Tugga över det, du blir bättre.
- 3 Bevisad PAC-MAN:** Du kommer snart att sluka dina motståndare.
- 4 Elit-PAC-MAN:** Du äter spöken till frukost.

内容物

ゲームボード (81マス)x1、ゴーストの駒 x4、パックマンの駒 x1、フェンス x20、パワークッキー x4、ライフトークン x3 (パックマン・バージョンの際に使用)

ゲームの目的

自分のベースラインと反対側のゴールラインに先に到達したプレイヤーが勝者です。(図7)

2人対戦のルール

ゲームが始まる前に、各プレイヤーは10枚のフェンスを保持します。それぞれ駒を選び、自分のベースラインの中央にセットします。

誰からスタートするかを決めます。(図1)

それぞれの順番に自分の駒を動かすか、フェンスを1枚使うかのどちらかのアクションを選択します。手持ちのフェンスを使い切った場合は、駒を動かします。

駒の移動

駒は前後左右いずれかに1マスずつ動かします。(図2)

駒はフェンスは越えられないので迂回します。(図3)

フェンスの使用

フェンスは常に2マス分にかかるように置きます。(図4)

フェンスは自分の進路を確保するか、相手の進行を防御して遅らせるかに役立てます。ただし、ゴールまでの道を完全に塞ぐことは出来ません。(図5)

対峙した場合

隣接するマスにお互いが向かい合いその間にフェンスがない場合は、手番のプレイヤーは相手を飛び越える事ができ(相手の駒の後ろにジャンプ)、これにより1マス先に進むことができます。(図6)

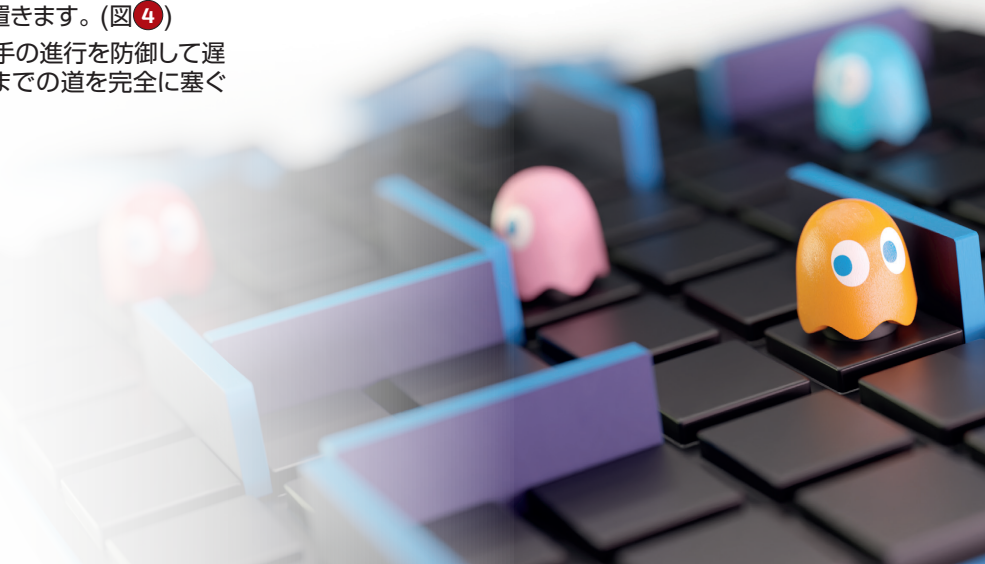
跳び越える対象の背後にフェンスがある場合、相手の駒の左または右に(斜めに)進めることができます。(図8、9)

ゲームの終了

自分のベースラインと反対側のゴールラインのどこかのマスに先に到達したプレイヤーの勝利です。(図7)

4人対戦のルール

初期配置は、4つの駒をボードの4面の真ん中にそれぞれ配置し、各プレイヤーは5つのフェンスを保持します。ルールは2人用と同じですが、対峙した場合1度に複数の駒を飛び越えることはできません(図10)。*3人でプレイする場合のフェンスは、各6枚になります。



コリドール X パックマン



JP

株式会社バンダイナムコエンターテインメント(旧称:ナムコ)によって開発されたパックマンのビデオゲームは、1980年5月22日にアーケードで初めてリリースされました。現在でも、歴史上最も象徴的なビデオゲームの1つとしてその名を残しています。この度コリドールはパックマンとタグを組み、まるでビデオゲームをしているような感覚をもたらす限定版ボードゲームを皆様にお届けいたします。



ゲームの目的

この限定ゲームでは、パックマンとゴーストの勝利条件は以下になります。

パックマンは、すべての4つのパワーアップキーを食べなければなりません。プレイヤーには3つ分のライフが与えられ、それを失う前に目的を達成します。

ゴーストは、パックマンが4つのパワーアップキーをすべて食べる前に、3回パックマンを捕まえる必要があります。



準備

図Aの配置に、パックマンとゴースト(プリンキー、インキー、ピンキー、クライド)、フェンス、およびパワーアップキーをセットしてください。

プレイヤーは役割を決めます。1人のプレイヤーがパックマンとしてプレイし、他のプレイヤー(複数可)は4匹のゴーストを分担します。

パックマンのプレイヤーは3つのライフトークンを取り、近くに配置します。これらはパワーアップキーをすべて食べるまでに与えられた3回分のチャンスを表しています。

注意: このゲームモードでは、フェンスは固定されており、移動できません。



ゲーム開始

パックマンが最初にプレイします。パックマンは常に2つのマスを前後左右に動かすことができます。斜め方向の移動はできません。

パックマンはゲームに勝つには4つのパワーアップキーを全て食べなければなりません。パックマンが4つのうちのいずれかのマスに到達したらそこで止まり、それを食べ、即座にあと3マス分(この手番のみ)進むことができます。

もしパックマンがこの一連のアクションでゴーストがいるマスに到達した場合、そのゴーストは「食べられ」、ボードから取り除かれます。

パックマンが動いた後、4匹のゴーストは順番に、自分たちが選択した方向に1マス移動します。斜め方向の移動はできません。(図B)

ゴーストは、パワーアップキーのあるマスにとどまることはできません。

特殊な移動:ゴーストの番でもしその直線上にパックマンが見える場合、発狂モードになり、自分が選択した方向に2マス移動します。

注意: ゴーストは他のゴーストの視界を遮ることはありません。ただし、ゴーストは壁を透視することは出来ません。

もしゴーストがパックマンのいるマスに到達した場合、パックマンは1ライフを失い、3つのライフトークンのうち1つを捨てなければなりません。

次のラウンドを開始する前に、パックマンとゴースト(食べられたものも含む)をそれぞれの初期位置に戻してください。



ゲーム終了

パックマンが4つのパワーアップキーをすべて食べたら、勝利となります。

もしパックマンがライフを使い果たしてしまったら、ゴーストたちの勝利です。しかしパックマンには言い分があるのです。曰く「多勢に無勢」。

パックマンが食べたパワーアップキーの数でパックマンのレベルが判定できます。

- 1 初心者パックマン→“噛み”が少し甘いようです。
- 2 有望株パックマン→もっと“パクパク”すれば、もっと上手くなるでしょう。
- 3 一人前パックマン→すぐに相手を“完食”するようになるでしょう。
- 4 達人パックマン→ゴーストを食べるのも“朝飯前”でしょう。

بمجرد أن يصل باك مان إلى أحد المربعات الأربعة التي تحتوي على الباور بيلتس، يتوقف عن الحركة، ويأكلها، ويحصل على دفعة فورية من ٣ مربعات إضافية (لهذا الدور فقط).

إذا أخذته هذه الخطوة إلى مربع يشغله شبح، يتم "أكل" الشبح وإزالته من لوحة اللّعب.

بعد أن يتحرك باك مان، يتحرك، بدوره، كل واحد من الأشباح الأربعة مربعاً واحداً في الاتجاه الذي يختاره مع العلم أنّ الحركات القطرية ممنوعة **B**.

لا يمكن للأشباح البقاء في مربع يحتوي على باور بيلتس.

حركة خاصة: إذا رأى الشبح باك مان في خطّ بصره في بداية دوره (خطّ مستقيم) يتحول إلى وضع المسعور ويتحرك مربعين في الاتجاه الذي يختاره.

ملاحظة: لا يحجب الشبح خطّ رؤية الشبح الآخر. ولكن، لا تستطيع الأشباح الرؤية من خلال الحواجز.

إذا وصل الشبح إلى المربع الذي يقف فيه باك مان، فإن باك مان يفقد حياة وبالتالي عليه التخلص من أحد رموز الحياة الإضافية الثلاث الخاصة به.

أعد باك مان والأشباح (حتى أولئك الذين تمّ أكلهم) إلى مواقع البداية قبل بدء الجولة التالية.

نهاية اللّعبة

يفوز باك مان باللّعبة إذا أكل الباور بيلتس الأربعة.

إذا نفذت حيوات باك مان الثلاث، فتفوز الأشباح. لكن لديه عذر: الأشباح تفوقه عدداً.

أحسب عدد الباور بيلتس التي أكلها باك مان لمعرفة المستوى الذي وصل إليه.

- 1 باك مان مبتدئ: ينقصك القليل من القزمة.
- 2 باك مان واعد: إمضغه أكثر، سوف تتحسن.
- 3 باك مان متقدم: قريباً سوف تلتهم خصومك.
- 4 باك مان محترف: أنت تأكل الأشباح دون تردد.

لعبة الفيديو باك مان التي طوّرتها شركة بانداي نامكو انترتاينمنت (نامكو سابقاً) تمّ إصدارها لأول مرة في صالات الألعاب في ٢٢ أيار ١٩٨٠. وحتى يومنا هذا، تظلّ واحدة من أكثر ألعاب الفيديو شهرة على الإطلاق. تعاونت كوريدور مع باك مان لتقدّم لك نسخة إستثنائية تجعلك تشعر وكأنك تلعب لعبة الفيديو.

هدف اللّعبة

في هذا التنويع، تختلف قواعد الأشباح وباك مان عن بعضها فليس لكلّ فريق نفس هدف النصر.

يجب على باك مان أن يأكل الباور بيلتس الـ ٤. لـ باك مان ٣ حيوات لمساعدته على تحقيق هدفه.

يجب على الأشباح الإمساك بـ باك مان ٣ مرّات قبل أن يأكل باك مان الباور بيلتس الـ ٤.

الإعداد

قم بترتيب باك مان والأشباح الأربعة (إنكي، بلنكي، بينكي وكلايد)، الحواجز والباور بيلتس كما هو موضّح في الرسم التوضيحي **A**.

يختار كلّ لاعب ببداية. لاعب واحد يلعب دور باك مان. يتشارك اللاعب أو اللاعبون الآخرون الأشباح الأربعة.

يأخذ لاعب باك مان رموز حياة إضافية الثلاث ويضعها بالقرب منه. تمثّل هذه فرص باك مان الثلاث لأكل الباور بيلتس الأربعة.

ملاحظة: في هذا التنويع، تكون الحواجز ثابتة ولا يمكن تحريكها.

طريقة اللّعب

باك مان يلعب أولاً. إنّه يتحرك دائماً مربعين، إمّا أفقياً أو عمودياً. يمكنه الالتفاف أو التحرك للخلف. الحركات القطرية ممنوعة.

كما ذكر سابقاً، يجب على باك مان أن يأكل جميع الباور بيلتس الأربعة للفوز باللّعبة.

وجهاً لوجه

إذا تقابل بيدقان وجهاً لوجه على مربعين مجاورين غير مفصولين بحاجز، يمكن للاعب، صاحب الدور، القفز من فوق بيدق خصمه واضعاً بيدقه خلف بيدق الخصم مباشرة والتقدم بذلك مربعاً إضافياً إلى الأمام (6).

في حال وجود حاجز خلف البيدق المراد القفز من فوقه، باستطاعة اللاعب وضع بيدقه على يمين أو على يسار بيدق خصمه (8 و 9).

نهاية اللعبة

اللاعب الذي يستطيع الوصول أولاً إلى أحد المربعات التسع المقابلة لخط إنطلاقه يكون هو الفائز (7).

قواعد اللعب لأربعة لاعبين

عند بداية اللعبة، توضع كل من البيدق الأربعة في وسط كل جانب من لوحة اللعب، كما يأخذ كل لاعب ٥ حواجز. تُطبّق نفس قواعد اللعب كما للاعبين اثنين. ولكن من الغير مسموح القفز فوق أكثر من بيدق واحد (10).

المحتويات

لوحة لعب فيها ٨١ مربع، ٤ بيادق شبح، بيدق باك مان، ٢٠ حاجز، ٤ باور بيلتس و ٣ رموز حياة إضافية (للاستخدام مع تنويع باك مان).

هدف اللعبة

أن تكون اللاعب الأول الذي يصل إلى خط النهاية المقابل لخط إنطلاقك (7).

قواعد اللعب للاعبين اثنين

قبل بدء اللعب، يأخذ كل لاعب ١٠ حواجز يبقياها في متناول اليد. يختار اللاعبون بيدق شخصيتهم المفضلة ويضعونه في وسط خط البداية الخاص بكل واحد منهم.

يُحدّد اللاعب الأول عشوائياً (1).

خلال دوره، يحرك اللاعب بيدقه أو يقوم بوضع أحد حواجزه. عند انتهاءه من وضع كل حواجزه، عليه تحريك بيدقه.

تحريك البيدق

يتم تحريك البيدق مربعاً واحداً في كل مرة. تكون الحركة أفقية أو عمودية، إلى الأمام أو إلى الخلف (2).

يجب تحريك البيدق حول الحواجز وعدم القفز فوقها (3).

وضع الحواجز

يجب وضع الحواجز بين مجموعتين من مربعين (4).

الهدف من وضع الحواجز هو تسهيل أو إبطاء تقدم اللاعب الخصم. منع اللاعب الخصم من الوصول إلى خط النهاية غير مسموح به. لذلك يجب ترك ممر واحد على الأقل ليتمكن من المرور (5).

