

В игре есть ведущий и несколько игроков. Игрок может общаться только с ведущим, но слышит то, что ведущий говорит другим игрокам. Ведущий управляет игровым процессом и может немного менять правила. Обычно игра проходит на клетчатом поле 4×5 , но может быть и другого размера. Поле окружено стенками, и только в одном месте имеется выход из лабиринта. Игроки ходят по кругу, за ход можно пойти вверх/вниз/вправо/влево, выстрелить в любую сторону или воспользоваться подсказкой, кроме того в некоторых клетках доступны другие действия. Цель игры – вынести из лабиринта настоящий клад (или убить всех других игроков). У каждого игрока есть ресурсы: жизни (всего 3), пули (всего 3) и игровые деньги. Клетки бывают следующих типов:

Суша – обычные клетки, по ним игрок перемещается в желаемом направлении.

Арсенал и Больница – специальные клетки, в которых вы восполняете количество пуль и жизней соответственно до трёх, если попадаете на них. Таких клеток по одной на всё поле.

Река – изгибающаяся полоса клеток, по которой течёт вода. Если вы попадаете в реку, вас сносит случайно на 1 или 2 клетки по течению, при этом вы не знаете в какую сторону и на сколько вас снесло. Последняя клетка реки – **Устье**. Если вас сносит в устье, вам про это сообщается. Находясь в реке, вы можете делать стандартные ходы, а также сплавляться дальше по течению. Если вы идёте по течению или против, то попадаете в желаемую клетку. Если при попытке выйти из реки вы ударяетесь о стену, вы падаете обратно в реку, и вас сносит дальше. Обратите внимание, что на карте может быть больше одной реки.

Ямы – несколько клеток на карте, объединённые в цикл. Если вы попадаете в первую яму, то сразу переноситесь во вторую (но где она и сколько ям в цикле – вы не знаете), если попали во вторую – сразу переноситесь в третью и т.д. Находясь в яме, можно делать все стандартные ходы, а также перемещаться дальше по циклу. Если при попытке выйти из ямы вы ударяетесь о стену, вы падаете обратно в яму, и вас переносит дальше по циклу. Обратите внимание, что циклов может быть больше одного, а также может быть цикл из 1 ямы.

Казино – специальная клетка, попав на которую, вы можете вместо хода сыграть в казино с ведущим. Может не быть на карте. Казино введено в экспериментальном режиме по запросам трудящихся, поэтому уточняйте правила казино у ведущего.

Ресурсы. В начале игры у вас 3 **жизни** и 3 **пули**. На своём ходу вы можете выстрелить в любую сторону, при этом игрок, который окажется в этой стороне ближе всего, потеряет 1 жизнь. Если на ближайшей клетке стоят несколько игроков, потеряют по жизни все они. Если в выбранном направлении нет игроков, пуля не причиняет никому вреда. После выстрела ведущий объявляет попала ли она в кого-то и в кого, если попала. Поднимать и нести клад можно только если у вас все 3 жизни. Если у вас становится 0 жизней, вы умираете и выходите из игры. Также у каждого игрока есть некоторое количество игровых **денег**, которые можно использовать для подсказок или проиграть в казино.

Клады. Где-то на карте лежат два клада: один из них настоящий, другой ложный. Когда вы оказываетесь на клетке с кладом, ведущий говорит вам про это, и у вас есть возможность его поднять и носить с собой. Это действие не занимает хода и происходит после основного действия. Если в вас выстрелят, вы оставите его на той клетке, на которой стоите. Если вы нашли клетку со вторым кладом, вы можете заменить свой клад. Цель игры – выйти из лабиринта с настоящим кладом, но только после выхода из него вы узнаете настоящий ваш клад или ложный.

Дополнения. На первый раз и эти правила могут показаться сложными, но обычно также в игре присутствуют **стены** между клетками и 3-й ресурс: **бомбы** (тоже 3). Если игрок ударяется о внутреннюю стену, происходит то же, что и при ударе о внешнюю. Пули не пролетают сквозь стены. Игрок может выстрелить бомбой и разрушить внутреннюю стену, которая находится на краю той клетки, где он стоит, при этом ему сообщается только то, взорвалась ли бомба. При выстреле во внешнюю стену бомба не взрывается. Запас бомб пополняется также в арсенале. Иногда делают лабиринт в два или больше этажей, тогда на каждом этаже есть клетка, которая является **лифтом**. Её свойства такие же, как у ямы, но лифт перемещает между этажами с сохранением координат.

Подсказки. За определённую сумму денег можно вместо своего хода узнать, где на карте вы находитесь. Используйте, только если вы совсем потерялись.

Советы. Основная трудность этой игры в том, что вы не знаете карту. Постарайтесь её восстановить. Запоминайте свои ходы, слушайте ходы других игроков. Рисуйте карту по кусочкам, даже если не знаете где вы сейчас находитесь, и пытайтесь сложить её как пазл.