

МИНОДАЙС

ПРАВИЛА



В самом сердце лабиринта сидит минотавр. Как он разгоняет скуку в ожидании жертвы? Целый день бросает кубики! Рискнёте ли вы присоединиться к нему?

«Минодайс» — игра с кубиками и взятками. В начале каждого раунда попробуйте угадать, сколько взяток выиграете. Если окажетесь правы — станете чемпионом лабиринта!

КОМПОНЕНТЫ

- 36 кубиков (30 простых и 6 особых)
- 1 блокнот для подсчёта очков
- 6 ширм
- 1 мешочек

ПОДГОТОВКА

- Каждый игрок берёт ширму и ставит перед собой.
- Выберите игрока, отвечающего за подсчёт очков. Он берёт блокнот и записывает туда ваши имена. После каждого раунда он будет добавлять или отнимать ваши очки, чтобы каждый мог отслеживать свои результаты.
- Сложите все кубики в мешочек и хорошенько встряхните.
- Выберите первого игрока для первого раунда.



ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

Количество раундов зависит от количества игроков. При игре втроём или вчетвером партия длится 8 раундов; при игре впятером — 7 раундов; при игре вшестером — 6 раундов. Каждый раунд делится на несколько ходов, количество которых соответствует порядковому номеру раунда (первый раунд состоит из 1 хода, второй — из 2 ходов и так далее).

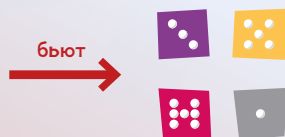
В каждом раунде необходимо выполнить следующие действия:

- 1** Вытащите случайные кубики из мешочка. Их количество зависит от порядкового номера раунда: в первом раунде игроки берут по 1 кубику, во втором — по 2 и так далее.
- 2** Сделайте ставки и запишите их в блокноте (см. «Сделайте ставки!» на с. 3).
- 3** Первый игрок раунда бросает 1 кубик. Остальные игроки делают то же самое, передавая ход по часовой стрелке (см. «Бросьте кубики!» на с. 4).
- 4** Ход заканчивается. Игрок с наибольшим результатом выигрывает взятку. **В случае ничьей** выигрывает тот, кому наибольший результат выпал **позже** всех. То же самое касается двух одинаковых символов на особых кубиках (см. «Кто выигрывает взятку?» на с. 4).

Стороны
с символами



Стороны
с точками



(наибольшее число
побеждает независимо
от цвета)

Стороны
с белым флагом



(наихудший результат
независимо от цвета)

5

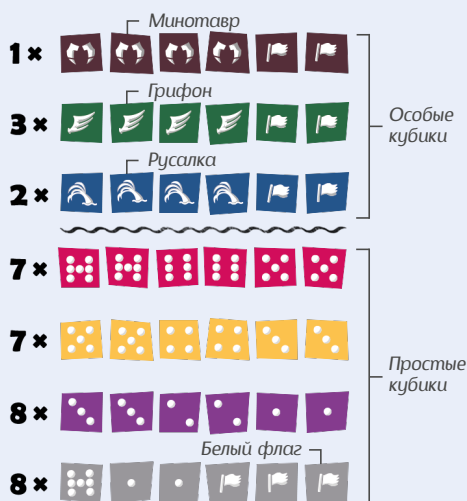
Конец хода или раунда:

- Если кубики ещё остались, начните новый ход. Первым ходит игрок, выигравший предыдущую взятку.
- Если у игроков не осталось кубиков, закончите раунд (см. «Конец раунда» на с. 8).



КУБИКИ И ИХ СТОРОНЫ

В игре есть 7 видов кубиков разных цветов. На иллюстрации они расположены в порядке убывания силы. Каждый ряд показывает шесть сторон одного кубика. На трёх верхних кубиках есть особые символы, стороны с ними сильнее всех остальных (см. «Особые кубики» на с. 5). Белые флаги, встречающиеся на серых и на особых кубиках, слабее всех остальных сторон независимо от цвета кубика. Слева от каждого ряда указано количество кубиков этого вида в игре.



СДЕЛАЙТЕ СТАВКИ!

Игроки берут из мешочка кубики в количестве, равном номеру раунда, и прячут их за ширмами (1 кубик в первом раунде, 2 — во втором и так далее). Не показывайте свои кубики другим игрокам. Посмотрев на свои кубики, игроки делают ставку: пытаются угадать, сколько взяток они выиграют в этом раунде (см. «Кто выигрывает взятку?» на с. 4). Определившись со ставкой, вытяните руку со сжатым кулаком перед собой. Когда все игроки вытянут руки, проскандируйте хором: «МИ-НО-ТАВР!» — и на последнем слогe покажите пальцами свою ставку.

«МИ-НО-ТАВР!»

Если ваша ставка равна 0, оставьте кулак сжатым. Начиная с шестого раунда, используйте оба кулака: это позволит вам делать ставки выше 6. Сделанные ставки записываются в соответствующем столбце блокнота.

Игрок		
Раунд	Ставка	Очки
1		
2		

БРОСЬТЕ КУБИКИ!

Первый игрок начинает ход с броска любого своего кубика. Затем остальные игроки по часовой стрелке бросают 1 свой кубик с учётом следующих ограничений:



Если в этот ход все игроки перед вами бросали только особые кубики, вы можете бросить любой кубик.



Когда кто-то бросает **первый за ход простой кубик**, его цвет становится **требуемым**. В этом случае:



Если у вас нет кубика требуемого цвета, вы можете бросить любой кубик.



Если у вас есть кубик требуемого цвета, вы должны бросить его **или** любой особый кубик.

Требуемым всегда является цвет первого простого кубика, брошенного в этот ход, даже если после этого кто-то бросил кубик иного цвета. Особый кубик можно бросить всегда.

КТО ВЫИГРЫВАЕТ ВЗЯТКУ?

Бросив кубики, игроки определяют, кто выиграл взятку. Победитель берёт все кубики, брошенные в этом ходу, и складывает перед своей ширмой.

- Если все кубики, брошенные в этом ходу, были простыми, взятку выигрывает игрок с наибольшим результатом **независимо от цвета кубика**. В случае ничьей выигрывает тот, кому наибольший результат выпал **последним**.
- **Символы** минотавра, грифона и русалки сильнее любой стороны простого кубика. Если символ выпал только одному игроку, он выигрывает взятку. Если несколькими — выигрывает тот, чей символ **сильнее** (см. «Особые кубики» на с. 5).
- Значение **белого флага** (на особых и на серых кубиках) равно 0. Это наихудший результат. Если на всех кубиках выпали флаги, взятку выигрывает **первый игрок в этом ходу**.



ПРИМЕР

- Диана бросает **красный** кубик, и ей выпадает 6. Теперь другие игроки тоже должны бросить красный кубик.
- Борис бросает **красный** кубик — выпало 7.
- У Карла нет красного кубика. Он бросает **фиолетовый** кубик, и ему выпадает 2.
- У Давида тоже нет красного кубика. Он бросает **серый** кубик, и ему выпадает 7.
- Эмма бросает **красный** кубик — выпало 5.
- Борису и Давиду выпал наибольший результат (7). Поскольку Давид ходил после Бориса, он выигрывает взятку. (То, что Давид бросил не красный кубик, не принимается во внимание. **Важен только результат броска.**) Давид собирает все кубики, брошенные в этом ходу, и складывает перед своей ширмой. Они остаются там до конца раунда.



ОСОБЫЕ КУБИКИ

МИНОТАВР

- Символ минотавра  на коричневом кубике сильнее всех сторон простых кубиков. Кроме того, он **сильнее символа грифона** .
- Однако **символ русалки**  **сильнее символа минотавра.**
- Если минотавр побеждает во взятке, где выпал хотя бы один грифон, игрок с минотавром получает **30 бонусных очков** (см. с. 7) за каждого побеждённого грифона.
- В игре есть **только один кубик минотавра**, поэтому несколько минотавров за ход выпасть не могут.

ГРИФОН

- Символ грифона  на зелёном кубике сильнее всех сторон простых кубиков. Кроме того, он **сильнее символа русалки** .
- Однако **символ минотавра**  **сильнее символа грифона.**
- Если за ход выпадает больше одного грифона, сильнее **последний** из них.

- Символ русалки  на синем кубике сильнее всех сторон простых кубиков. Кроме того, он **сильнее символа минотавра** .
- Однако **символ грифона**  **сильнее символа русалки**, кроме случая, когда игрокам выпали все три символа за ход (см. ниже).
- Если русалка побеждает минотавра, игрок с русалкой получает **50 бонусных очков** (см. с. 7).
- Если за ход выпадает больше одной русалки, сильнее **последняя** из них.

ВАЖНО! Если игрокам выпали все три символа за один ход (грифон, минотавр и русалка), **побеждает русалка** .

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Если вы поставили на 1 взятку или более:

- Если вы смогли выиграть столько взяток, сколько планировали, **получите 20 очков за каждую выигранную взятку**.

Пример. Диана выиграла 3 взятки, как и планировала. Она получает 60 очков (3 взятки по 20).

- Если вы ошиблись и выиграли больше или меньше взяток, чем планировали, **потеряйте 10 очков за каждую неверную ставку**. Вы не получаете очки за выигранные взятки.

Пример. Борис планировал выиграть 5 взяток, но выиграл только 1. Разница составляет 4 взятки, он теряет 40 очков (4 взятки по 10).

Если вы поставили на 0 взяток:

- Если вы угадали и не выиграли ни одной взятки, **получите 10 очков за каждый сыгранный раунд**.

Пример. В начале четвёртого раунда Карл сделал ставку на 0 взяток. К концу раунда он действительно не выиграл ни одной взятки. Он получает 40 очков (4 раунда по 10).

- Однако если вы всё же выиграли хотя бы одну взятку, **потеряйте 10 очков за каждый сыгранный раунд**.

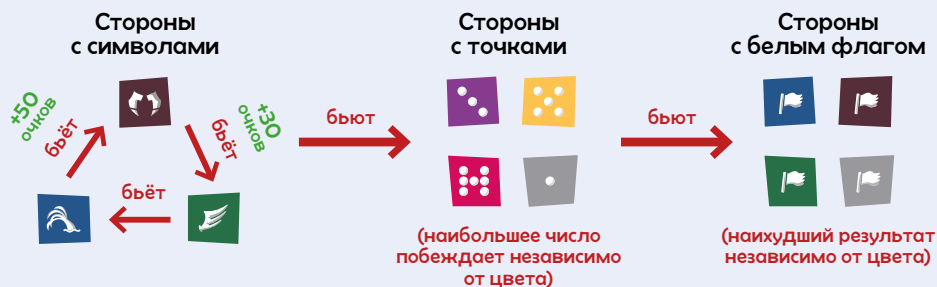
Пример. В начале шестого раунда Давид сделал ставку на 0 взяток, но к концу раунда выиграл 2 взятки. Он теряет 60 очков (6 раундов по 10).

БОНУСНЫЕ ОЧКИ

Кубики минотавра и русалки могут принести вам бонусные очки только в том случае, если вы сделали **верную ставку**.

- Если ваш минотавр победил хотя бы 1 грифона, вы получаете по **30 очков** за каждого побеждённого грифона.
- Если ваша русалка победила минотавра, вы получаете **50 очков**.

Вы не получаете бонусных очков, если сделали неверную ставку. Победа над кубиком с **белым флагом** также не приносит вам бонусных очков.



ПРИМЕР

- Диана бросает кубик **грифона**, и ей выпадает **грифон**.
- Борис бросает кубик **минотавра**, и ему выпадает **минотавр**.
- Карл бросает **красный** кубик — выпало 5.
- Давид должен бросить кубик того же цвета. Он бросает **красный** кубик — выпало 7.
- У Эммы есть красный кубик, но она решает бросить кубик **русалки**, и ей выпадает **русалка**.
- В этом ходу побеждает Эмма, поскольку русалка сильнее минотавра. Эмма выигрывает взятку и, если в конце раунда её ставка оказывается верна, получает **50 бонусных очков** за победу над минотавром. Если бы Эмме не выпала русалка, эту взятку выиграл бы Борис благодаря минотавру. Если бы его ставка оказалась верна, он получил бы также **30 бонусных очков** за победу над грифоном.



КОНЕЦ ХОДА

Если после окончания хода у игроков ещё остались кубики, начинается новый ход. **Игрок, выигравший предыдущую взятку, ходит первым.**
Если кубики закончились, завершите раунд.

КОНЕЦ РАУНДА

- Игрок, ведущий записи в блокноте, отмечает результаты ставок и полученные в этом раунде очки.
- После подсчёта очков все кубики возвращаются в мешочек.
- **Первым игроком становится тот, кто выиграл последнюю взятку.**

КОНЕЦ ИГРЫ

При игре втроём или вчетвером партия заканчивается после 8 раундов.

При игре впятером партия заканчивается после 7 раундов.

При игре вшестером партия заканчивается после 6 раундов.

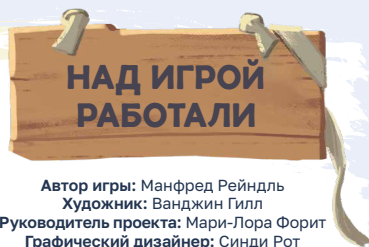
Игрок с наибольшим количеством очков становится победителем.
В случае ничьей игроки разделяют победу.

ЛЁГКИЙ РЕЖИМ

Бойтесь заблудиться в лабиринте минотавра? Попробуйте сыграть по упрощённым правилам:

- Не теряйте очки за неверную ставку.
- Не получайте бонусных очков за победу минотавра над грифоном или русалки над минотавром.

Все остальные правила остаются без изменений.



Автор игры: Манфред Рейндль
Художник: Ванджин Гилл
Руководитель проекта: Мари-Лора Форит
Графический дизайнер: Синди Рот

Русскоязычное издание
подготовлено **Gaga Games**.
Переводчик: Виктория Лаптева
Корректор: Екатерина Случаева
Редактор: Аня Мажинская
Дизайнер-верстальщик: Мария Будник
Руководитель проекта: Людмила Бергнер
Руководитель редакции: Полина Коптева
Общее руководство: Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.
© ООО «ГаГа Трейд», 2026 — правообладатель русскоязычной версии игры.
Все права защищены.

Gameology Inc | www.playte.com
© 2024 IELLO SAS для русского издания.
IELLO — 102, rue Caroline Aigle, 54180
Heillecourt, France. Все права защищены.
iellogames.com

