



Али Баба



Сезам, откройся! Пред изумлённым взором Али-Бабы волшебным образом открывается пасть пещеры. Она полна сокровищ: золотых статуй, блестящих мечей, ожерелий с драгоценными камнями и сундуков с монетами. Огромная гряда сокровищ почти достигает потолка пещеры. Али-Баба без колебаний начинает собирать их. Ему нужно действовать быстро и уйти до возвращения разбойников...

КОМПОНЕНТЫ:

- 1 игровое поле (двухстороннее)
- 4 ширмы игроков
- 4 фишки подсчета очков
- 60 плиток с сокровищами (10 видов сокровищ с 6 разными фоновыми цветами)
- 1 жетон первого игрока

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Соберите сокровища в пещере сорока разбойников. Чем больше сокровищ одного и того же вида у вас будет в конце игры, тем больше очков вы зарабатываете. Используйте магические эффекты сокровищ, чтобы обхитрить ваших оппонентов и, став самым богатым игроком, победить в игре.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Положите поле стороной с 25 квадратами вверх в центр стола. Перегасуйте все плитки с сокровищами и разложите их в четыре слоя на игровое поле. Верните неиспользованные плитки лицом вниз (и не подглядывая) в коробку.



Размещение плиток на игровом поле:

1. Разместите 25 плиток **лицом вниз**, по одной на каждый квадрат.
2. Сделайте слой из 16 плиток **лицом вниз** на первом слое; каждая плитка должна помещаться на четырёх других.
3. Сделайте другой слой из 9 плиток **лицом вниз** на втором слое; каждая плитка должна помещаться на четырёх других.

4. Сделайте последний слой из 4 плиток **лицом вверх** на третьем слое; каждая плитка должна помещаться на четырёх других.

Каждый игрок берёт себе ширму и помещает фишку подсчета очков соответствующего цвета на шкалу очков в значение ноль.

Игру начинает самый младший игрок.

ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по очереди, по часовой стрелке, начиная с первого игрока. Каждый ход состоит из трёх действий:

- 1) **Возьмите плитку с сокровищем лицом вверх.** В начале вашего хода вы должны **взять плитку лицом вверх** с поля и положить её за вашу ширму игрока.
- 2) **Переверните все не накрытые плитки, лежащие лицом вниз.** Если одна или больше плиток **не накрыты другими** после того, как вы взяли плитку, вы должны перевернуть их лицом вверх.
- 3) **Используйте магический эффект.** Фоновый цвет каждой плитки связан с магическим эффектом. Магический эффект должен быть исполнен немедленно и не может быть сохранён для будущего хода.

ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

После того, как последняя плитка лицом вниз была перевернута, игра продолжается до тех пор, пока все не сделают одинаковое количество ходов (то есть до игрока, сидящего справа от первого игрока). Тогда каждый игрок ходит в последний раз и игра завершается.

Примечание: если на игровом поле не остаётся плиток, игра заканчивается немедленно.

Чтобы определить свой счёт, каждый игрок распределяет плитки за своей ширмой по группам одного вида сокровищ. Победные очки присуждаются за каждую группу в соответствии с её размером:

Сокровища	1	2	3	4	5	6
Победные очки	1	3	6	10	15	21

Все игроки считают очки за каждую свою группу и прибавляют их к своему счёту. Побеждает тот, кто наберет наибольшее количество очков. В случае ничьей побеждает тот, у кого меньше собранных плиток.

Пример:

У игрока есть такие сокровища в конце игры:

	4 ковры = 10 очков		1 статуя = 1 очко		1 рубин = 1 очко
	3 короны = 6 очков		2 сундука = 3 очка		2 меча = 3 очка

В итоге он зарабатывает 24 очка.



Магические эффекты:



Засчитайте себе 5 очков.



Вы берёте розовый «бриллиант» и сразу зарабатываете 5 очков.



Засчитайте себе 2 очка за каждую плитку, которую вы перевернули лицом вверх за этот ход. Или засчитайте себе 2 очка, если вы освободили квадрат на поле.



После того, как вы взяли синий «волшебный ковёр», две плитки будут перевернуты лицом вверх, а значит, вы немедленно зарабатываете 4 очка.



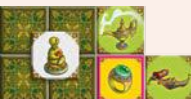
Засчитайте себе 2 очка за каждое сокровище этого вида, которое есть у вас за ширмой (учитывая и это сокровище тоже).



Вы берёте коричневый «меч». За предыдущие ходы вы собрали ещё два меча. За этот ход вы зарабатываете 6 очков.



Возьмите перпендикулярно соседствующую плитку лицом вверх и положите себе за ширму. Не используйте её магический эффект.



После взятия зелёного «волшебного ковра» вы также можете взять «кольцо». Положите обе плитки за свою ширму игрока.



Каждый оппонент должен показать одну из собранных им плиток с сокровищем. Выберите одну из них и положите за свою ширму. Не используйте её магический эффект. Все невыбранные плитки возвращаются к игрокам.



Вы берёте жёлтый «сундук». Все другие игроки должны показать вам плитку из-за своих ширм. Вы выбираете «меч» и кладёте обе плитки за свою ширму.



Выберите сокровище (кольцо, статую, корону и т.д.) или магический эффект (жёлтый, синий, зелёный и т.п.). До вашего следующего хода все другие игроки не могут взять плитку этого вида или магического эффекта с поля.

Примечание: В редких случаях, в связи с ограничением этого магического эффекта, с поля нельзя взять ни одной плитки. В такой ситуации это ограничение игнорируется и игрок может взять любую плитку.



Вы берёте белую «статую» и выбираете коричневый магический эффект. До вашего следующего хода коричневые плитки брать нельзя.

ВАРИАНТ: ЛАМПА АЛАДДИНА

Используйте сторону поля с 25 квадратами. Отложите все плитки «лампа Аладдина» в сторону и перетасуйте все оставшиеся плитки лицом вниз.

Наобум возьмите шесть плиток и положите их лицом вверх возле игрового поля. Эти плитки не помещаются на игровое поле и будут в качестве специальных сокровищ, зарабатываемых по ходу игры.

Теперь перетасуйте «лампы Аладдина» лицом вниз с остальными плитками и разместите все плитки на игровом поле в соответствии с обычной инструкцией.

Когда вы берёте сокровище «лампа Аладдина», вы должны выбрать:

- использовать обычный магический эффект (в соответствии с его фоновым цветом) и положить плитку за свою ширму.
- использовать магический эффект «лампы Аладдина»: поменять эту плитку на плитку рядом с игровым полем. Используйте магический эффект той плитки и положите её за свою ширму.

ВАРИАНТ: РАВНЫЕ СОКРОВИЩА

Используйте сторону с 25 квадратами. Перед размещением плиток на поле, уберите все плитки одного вида сокровищ из игры. Этот вариант добавляет в игру больше тактики, поскольку вы будете точно знать, какие именно 6 сокровищ вышли из игры.

ВАРИАНТ: МЕНЬШАЯ ПЕЩЕРА (ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ)

Используйте сторону поля с 16 квадратами. Перед размещением плиток на поле, уберите все плитки трёх видов сокровищ из игры. В этом варианте используется несколько иная организация поля. Это достаточно быстрый вариант игры для двух игроков.

Размещение плиток на игровом поле:

1. Разместите 16 плиток лицом вниз на игровом поле; по одной на каждый квадрат.
2. Сделайте слой из 12 плиток лицом вниз на первом слое; каждая плитка должна помещаться на двух других.
3. Сделайте другой слой из 6 плиток лицом вниз на втором слое; каждая плитка должна помещаться на четырёх других.
4. Сделайте последний слой из 2 плиток лицом вверх на третьем слое; каждая плитка должна помещаться на четырёх других.



Разработка игры:

Мартино Кьяккьера и Ремо Концадори

Иллюстрации: Денис Мартынец

Графический дизайн: Крис Конрад

Разработка правил: Джерон Холландер

Менеджер проекта: Джонни де Врис



©2017 White Goblin Games
www.whitegoblingames.com

Дистрибьютор на территории России ООО «ГЕМЕНОТ»
www.gemenot.ru, gemenotgames@gmail.com



Геменот