



Алі Баба



Сезаме, відчинись! Замкнена паща печери чарівним чином відкривається перед зачудованими очима Алі-Баби. Печера наповнена скарбами: золотими статуями, скринями з монетами, блискучими мечами та намистами з коштовними каменями. Величезна груда скарбів майже сягає стелі печери. Алі-Баба без вагань починає збирати коштовності. Він повинен діяти швидко та піти до повернення розбійників...

КОМПОНЕНТИ:

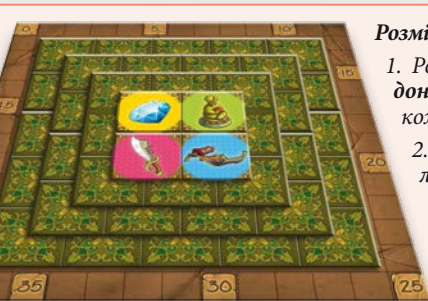
- 1 ігрове поле (двостороннє)
- 4 ширми гравців
- 4 фішки підрахунку очок
- 60 плиток скарбів (10 видів скарбів із 6 різними фоновими кольорами)
- 1 фішка першого гравця

МЕТА ГРИ

Зберіть скарби з печери сорока розбійників. Чим більше скарбів одного й того ж виду у вас буде наприкінці гри, тим більше очок ви заробите. Використовуйте магічні ефекти скарбів, щоб перехитрити ваших опонентів та перемогти, ставши найбагатшим гравцем.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Помістіть поле стороною з 25 квадратами догори по центру стола. Перетасуйте усі плитки зі скарбами і розкладіть їх у чотири шари на ігровому полі. Поверніть невикористані плитки обличчям донизу (і не підглядаючи) до коробки.



Розміщення плиток на ігровому полі:

1. Розмістіть 25 плиток обличчям донизу на ігровому полі, по одній на кожен квадрат.
2. Зробіть шар з 16 плиток обличчям донизу на першому шарі; кожна плитка повинна поміщатися на чотирьох інших.
3. Зробіть інший шар з 9 плиток обличчям донизу на другому шарі; кожна плитка повинна поміщатися на чотирьох інших.
4. Зробіть останній шар з 4 плиток обличчям вгору на третьому шарі; кожна плитка повинна поміщатися на чотирьох інших.

на поміщатися на чотирьох інших.

4. Зробіть останній шар з 4 плиток обличчям вгору на третьому шарі; кожна плитка повинна поміщатися на чотирьох інших.

Кожен гравець бере собі ширму та поміщає фішку підрахунку очок відповідного кольору на нульову позначку шкали очок.

Наймолодший гравець розпочинає гру.



ХІД ГРИ

Гравці ходять по черзі, за годинниковою стрілкою, починаючи з першого гравця. Кожен хід складається з трьох дій:

- 1) **Візьміть плитку зі скарбом обличчям вгору.** На початку вашого ходу ви повинні взяти плитку обличчям вгору з поля та покласти її за вашу ширму гравця.
- 2) **Переверніть усі плитки, що не накріті, обличчям вгору.** Якщо одна або більше плиток не накріті іншими після того, як ви взяли плитку, ви повинні перевернути їх обличчям вгору.
- 3) **Застосуйте магічний ефект. Фоновий колір кожної плитки пов'язаний із магічним ефектом.** Магічний ефект повинен бути виконаний негайно і не може бути збережений для майбутнього ходу.

ЗАВЕРШЕННЯ ГРИ

Після того, як остання плитка обличчям донизу була перевернута, гра продовжується доти, поки усі гравці не зроблять однакову кількість ходів (тобто до гравця, що сидить з правого боку від першого гравця).

Примітка: якщо на ігровому полі не лишилося плиток, гра закінчується негайно.

Щоб визначити свій рахунок, кожен гравець розподіляє плитки за своєю ширмою за групами одного виду скарбів. Переможні очки присуджуються за кожну групу згідно з її розміром:

Скарби	1	2	3	4	5	6
Переможні очки	1	3	6	10	15	21

Всі гравці рахують очки за кожну свою групу та додають їх до свого рахунку. Перемагає той, хто набере найбільшу кількість очок. У випадку нічиєї, перемагає той, у кого менше зібраних плиток.

Приклад:

Гравець має такі скарби наприкінці гри:

	4 килима = 10 очок		1 статуя = 1 очко		1 рубін = 1 очко
	3 корони = 6 очок		2 скрині = 3 очка		2 мечи = 3 очка

Загалом він зоробляє 24 очка.

Магічні ефекти:

5

Зарахуйте собі 5 очок.



Ви берете рожевий «діамант» та негайно заробляєте 5 очок.



Зарахуйте собі 2 очка за кожну плитку, яку ви перевернули обличчям вгору за цей хід. Або зарахуйте собі 2 очка, якщо ви звільнили квадрат на полі.



Після того, як ви взяли синій «чарівний килим», дві плитки було перевернуто обличчям вгору, отже, ви одразу заробляєте 4 очка.



Зарахуйте собі 2 очка за кожен скарб цього виду за вашою ширмою гравця (враховуючи цей скарб також).



Ви берете коричневий «меч». За попередні ходи ви зібрали ще два меча. За цей хід ви заробляєте 6 очок.



Візьміть перпендикулярно сусідню плитку обличчям вгору та покладіть за свою ширму. Не застосовуйте її магічний ефект.



Після взяття зеленого «чарівного килима» ви можете також взяти й «перстень». Покладіть обидві плитки за свою ширму гравця.



Кожен опонент повинен показати одну із зібраних плиток зі скарбом. Оберіть одну з них та покладіть її за свою ширму. Не використовуйте її магічний ефект. Усі не обрані плитки повертаються до гравців.



Ви берете жовту «скриню». Усі інші гравці повинні показати плитку з-за своїх ширм. Ви обираєте «меч» та кладете обидві плитки за свою ширму.



Оберіть скарб (перстень, статую, корону і т.д.) або магічний ефект (жовтий, синій, зелений і т.п.). До вашого наступного ходу інші гравці не зможуть взяти з поля плитку цього виду або магічного ефекту.

Примітка: У рідких випадках, внаслідок обмеження цього магічного ефекту, з поля не можна взяти жодної плитки. У такому разі це обмеження ігнорується і гравець може взяти будь-яку плитку.



Ви берете білу «статую» та обрали коричневий магічний ефект. До вашого наступного ходу коричневі плитки брати не можна.

ВАРІАНТ: ЛАМПА АЛАДДІНА

Використайте сторону поля з 25 квадратами. Відкладіть усі плитки «лампа Аладдіна» вбік та перетасуйте решту плиток обличчям донизу.

Навмання візьміть шість плиток та покладіть їх обличчям вгору біля ігрового поля. Ці скарби не поміщаються на ігрове поле та будуть спеціальними скарбами, що отримуватимуться впродовж гри.

Тепер перетасуйте «лампи Аладдіна» обличчям донизу з іншими плитками та розмістіть усі плитки згідно зі звичайною інструкцією на ігровому полі.

Коли ви берете скарб «лампа Аладдіна» у ваш хід, ви повинні обрати:

- використати його звичайний магічний ефект (згідно з його фоновим кольором) та покласти плитку за свою ширму.
- використати магічний ефект «лампи Аладдіна»: поміняти цю плитку на плитку, що поряд з ігровим полем. Використайте магічний ефект тієї плитки та покладіть її за свою ширму.

ВАРІАНТ: РІВНІ СКАРБИ

Використайте сторону поля з 25 квадратами. Перед розміщенням плиток на полі, приберіть усі плитки одного виду скарбів з гри. Цей варіант додає до гри більше тактики, оскільки ви точно знатимете, які саме 6 скарбів вийшли з гри.

ВАРІАНТ: МЕНША ПЕЧЕРА (ДЛЯ ДВОХ ГРАВЦІВ)

Використайте сторону поля з 16 квадратами. Перед розміщенням плиток на полі, приберіть усі плитки трьох видів скарбів з гри. Такий варіант передбачає дещо іншу організацію поля. Це досить швидкий варіант гри для двох гравців.

Розміщення плиток на ігровому полі:

1. Розмістіть 16 плиток обличчям донизу на ігровому полі, по одній на кожен квадрат.
2. Зробіть шар з 12 плиток обличчям донизу на першому шарі; кожна плитка повинна поміщатися на двох інших.
3. Зробіть інший шар з 6 плиток обличчям донизу; кожна плитка повинна поміщатися на чотирьох інших.
4. Зробіть останній шар з 2 плиток обличчям вгору на третьому шарі; кожна плитка повинна поміщатися на чотирьох інших.



Розробка гри:

Мартіно Кьяккьєра та Ремо Концадори

Ілюстрації: Денис Мартинєць

Графічний дизайн: Кріс Конрад

Розробка правил: Джерон Холландер

Менеджер проекту: Джонні де Вріс

©2017 White Goblin Games
www.whitegoblingames.com



Дистрибутор на території України видавництво IGAMES
igames.ua, igamesukr@gmail.com

