



МОСИГРА

Российская сеть магазинов настольных игр

www.mosigra.ru

Автор игры: Андреа Майнини



*Ифрито

IFRITO

ПРАВИЛА

От края рассвета до заката, от земель полуденных до стран полуночи гремела слава Сулеймана Великого – мудреца, которому не было равных от сотворения мира. Талантами многими награжден был он от рождения, а за жизнь долгую постиг он все науки тайные. И обрел мощь столь великую, что смог повелевать даже джиннами небесными. По одному его повелению возводили джинны города и перемещали горы. И боялись даже единого взгляда гневного.

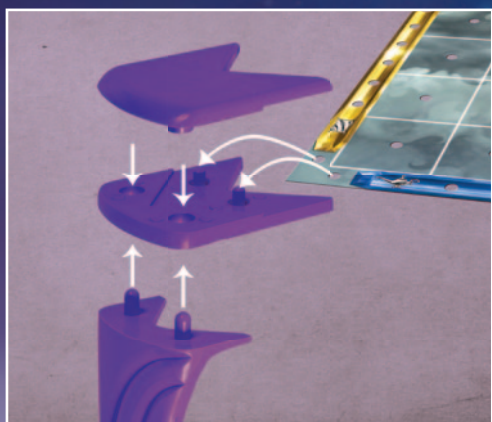
Но смертен человек. Подошел к концу и земной путь Сулеймана. Разбежались джинны могучие кто в высоты эмпирея, а кто и в саму преисподнюю. Но остались ученики великого мудреца. И возжелали они покорить вновь слуг своего учителя. Каждый из них соорудил ковры напоенные тайной магией и отправил в пределы дальние.

Ибо знали они: тот, кто сумеет больше джинов получить под руку свою – тот и будет править миром.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Для победы необходимо **захватить 9 джинов** или **захватить 3 ковра** противника.

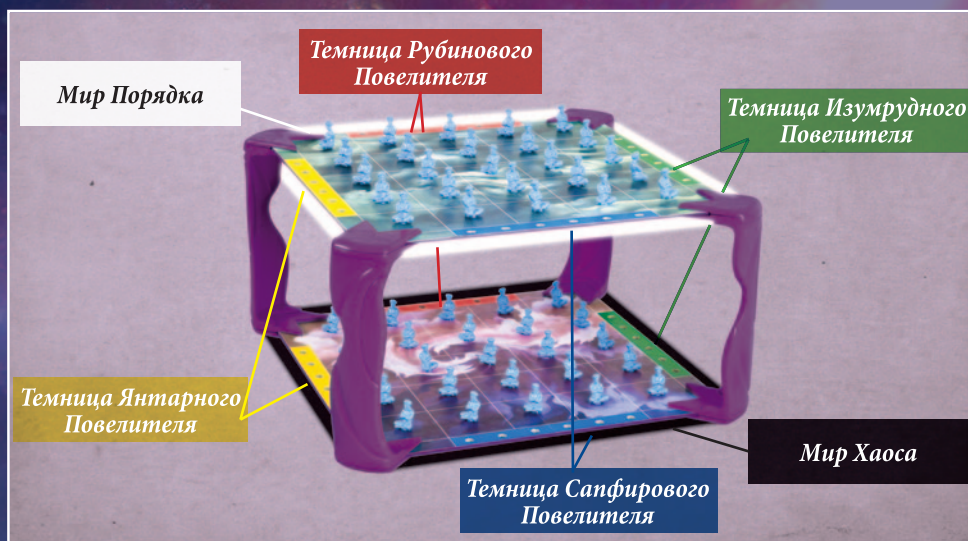
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



Соберите игровое поле так, как показано на рисунке (схема сборки стоек на схеме слева). На поле разместите фигурки джинов (по одному на каждую клетку поля).

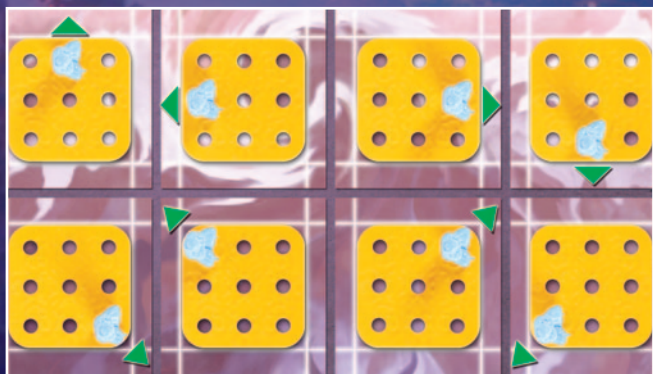
Каждый игрок получает несколько ковров одного цвета.

- При игре вдвоем каждый берет себе по 3 ковра.
- Если игроков трое или четверо, то каждому достанется по 2 ковра.



ОСНОВНОЙ ПРИНЦИП ИГРЫ

На каждом ковре есть 9 подушек. На каждую из них может быть посажен один джинн. Сидящий на подушке джинн позволяет ковер двигаться в одном из девяти направлений. Чем больше джиннов на ковре, тем больше возможностей для движения у такого ковра.



Джинны, сидящие на подушках по краям ковра, позволяют переместиться коверу на одну клетку в соответствующем направлении (в пределах одной плоскости).



Джинн, сидящий на центральной подушке, позволяет перемещаться по вертикали (из одного мира в другой).



Этот ковер может двигаться в любом из направлений указанных стрелками. А так же может перемещаться по вертикали.

ВАЖНО!

Перемещение по вертикали можно совмещать с перемещением по горизонтали. Т.е. переходя на другую плоскость можно занимать не только клетку строго снизу (сверху), но и любую из соседних с ней, если на ковре есть джинны позволяющие двигаться в этом направлении.

ПОРЯДОК ХОДА

Тот игрок, у которого самая длинная борода, может сделать ход первым. После него ход передается по часовой стрелке.

В свой ход каждый игрок может выполнить одно из следующих действий:

- Ввести новый ковер в игру;
- Переместить на одну клетку один из своих ковров на поле;
- Захватить ковер противника и всех джиннов на нем.

ВВОД НОВОГО КОВРА В ИГРУ

Чтобы ввести новый ковер в игру, просто поставьте его на одну из подходящих клеток. Подходящей считается клетка, если:

- Она находится с краю любой плоскости игрового поля
- На клетке нет других ковров
- На клетке есть джинн

Возьмите джинна с только что занятого квадрата и поместите его на ковер, который только что ввели в игру.

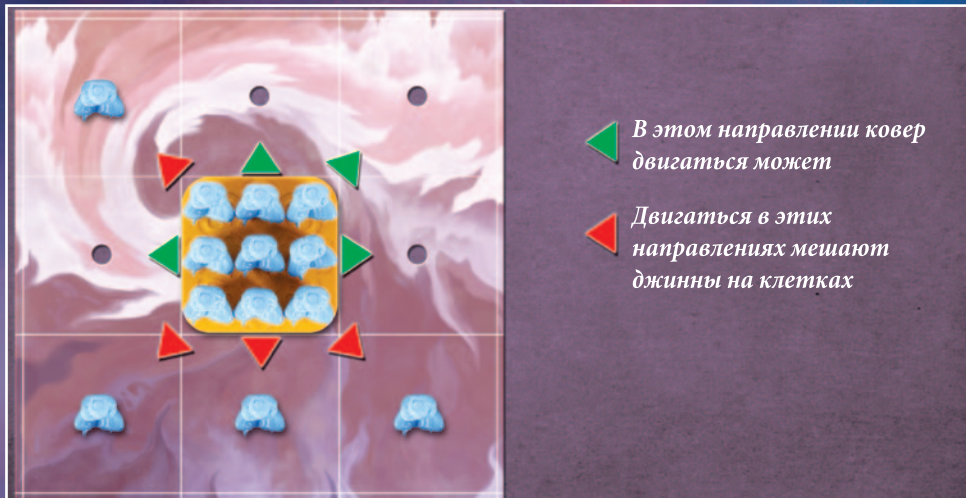


ПЕРЕМЕЩЕНИЕ КОВРА

Игрок может переместить один из своих ковров на игровом поле на одну клетку. Направления возможных перемещений для каждого ковра определяются джиннами, расположенными на этом ковре. Если на ковре еще есть пустые подушки, то он может перемещаться на клетку, где есть джинн. В этом случае джинн с этой клетки должен быть размещен на переместившемся ковре, чтобы задавать направление движения.



Если на ковре заняты все подушки, то он не может перемещаться на клетки, на которых есть джинн.



В этом направлении ковер двигаться может

Двигаться в этих направлениях мешают джинны на клетках



Ковер может оставить любого из своих джиннов на той клетке, с которой он уходит. Но сделать это можно только в том случае, если ковер перемещается на клетку без джинна.

Т.е. нельзя в один ход оставить одного джинна и взять нового.



ЗАХВАТ КОВРА ПРОТИВНИКА

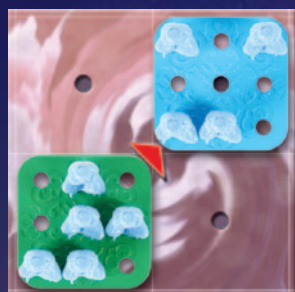
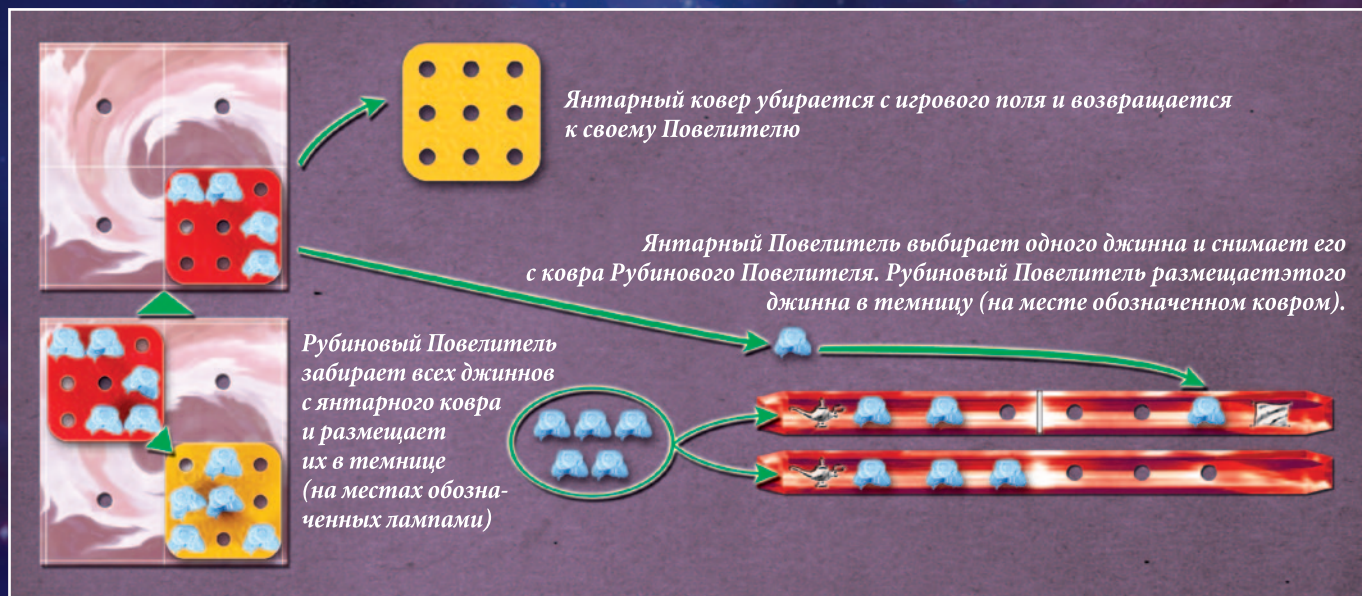
Игрок может переместить свой ковер на клетку занятую ковром другого игрока и захватить его. Для этого должны быть выполнены два условия:

1. На атакующем ковре должно быть больше или столько же джиннов, как и на атакуемом;
2. Все ковры атакующего игрока уже должны быть на игровом поле.

Каждый раз, когда игрок захватывает ковер противника:

- С захваченного ковра снимаются все джинны. Поставьте их на клетки, обозначенные лампами, в темницу нападавшего игрока.
- Захваченный ковер возвращается его хозяину. Его можно вернуть в игру по обычным правилам.
- Хозяин захваченного ковра, может снять любого джинна с атаковавшего ковра. Этого джинна хозяин атаковавшего ковра размещает в своей темнице на местах, обозначенных коврами. Таким образом каждый игрок всегда будет знать, сколько ковров он уже захватил.

Пример: Ковер Рубинового Повелителя с пятью джиннами атакует ковер Янтарного Повелителя (на его ковре тоже пять джиннов). Атака успешна, потому что количество джиннов равно. Ковер Янтарного Повелителя снимается с игрового поля. Джиннов, которые были на нем, забирает себе Рубиновый Повелитель. Он располагает их в своей темнице. Янтарный Повелитель снимает любого (одного!) джинна с ковра Рубинового Повелителя (урон, при атаке) и возвращает владельцу. Рубиновый Повелитель кладет этого джинна перед собой.



Пример: Изумрудный Повелитель желает атаковать ковер Сапфирового Повелителя. На ковре Изумрудного Повелителя больше джиннов, чем на расположенном рядом с ним ковре Сапфирового Повелителя. Однако Изумрудный Повелитель не может перемещаться в необходимом направлении: на подушке, которая позволяет двигаться в направлении ковра противника, нет джинна. Значит, атаковать Изумрудный Повелитель не сможет.

Важно помнить: Если один из ваших ковров был захвачен, на следующий свой ход вы не можете проводить атаки. Это можно будет делать только после того, как захваченный ковер снова будет введен в игру.

ОТСУТСТВИЕ ДЖИННОВ

Может сложиться ситуация, когда все джинны на крайних клетках игрового поля будут собраны. Тогда вновь входящие в игру ковры будут оставаться неподвижными. Но их нельзя будет захватывать, и они будут препятствием для движения остальных ковров.

Если все ковры находятся на игровом поле без джиннов на них (так, что игроки не могут передвигать их), игра заканчивается. Победителем становится игрок с наибольшим количеством джиннов.

ПОБЕДА

Победителем станет тот игрок, кто:

- первым захватит **три ковра противников;**
- первым захватит и заточит в своей темнице **9 джиннов.**

8903

