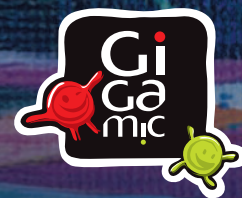


Мадракес

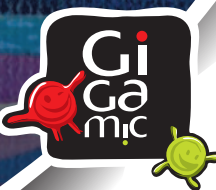
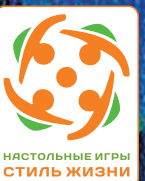
ПРАВИЛА ИГРЫ



Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru — там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!



Gigamic
ZAL Les Garennes
F - 62930 WIMEREUX - FRANCE
www.gigamic.com



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Ковровый рынок Марракеша бурлит: вот-вот будет объявлен лучший продавец. Каждый игрок стремится добиться того, чтобы в конце игры было видно максимальное количество его ковров, и в то же самое время старается получить наибольшую прибыль. По окончании игры побеждает самый состоятельный игрок.

КОМПОНЕНТЫ

- Рыночная площадь (*игровое поле*)
- 60 матерчатых ковров (4 комплекта из 15)
- 21 монета «5 Дирхам»
- 21 монета «1 Дирхам»
- Ассам (хозяин рынка)
- Деревянный игральный кубик
- Мешочек

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Поместите Ассам в центр рыночной площади (рис. 1). Каждый игрок получает 30 дирхамов (5 монет номиналом 1 дирхам и 5 монет номиналом 5 дирхамов). При игре с 3 участниками каждый получает 15 ковров одного цвета. При игре с 4 участниками каждый получает 12 ковров одного цвета. Игроки кладут свои ковры перед собой. Выберите первого игрока.

ХОД ИГРЫ

В свой ход игрок должен выполнить следующие три действия:

1. Переместить Ассаму;
2. Если требуется, заплатить противнику;
3. Выложить свой ковёр.

Ход передаётся по часовой стрелке.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ АССАМА

Перед броском кубика игрок выбирает, в каком направлении он хочет переместить Ассаму. Ассаму можно оставить в прежнем положении или повернуть на 90° вправо или влево (он не может поворачиваться на 180°) (рис. 2).

После выбора направления игрок бросает кубик и перемещает Ассаму на столько клеток, сколько тапков изображено на выпавшей стороне кубика.

Ассам перемещается по прямой (не по диагонали) в том направлении, в котором он был повернут в начале хода. Если Ассам пересекает край игрового поля, то он разворачивается по направлению стрелки (считая шаги — стрелки не считаются за клетки) (рис. 3).

ПЛАТЕЖИ МЕЖДУ ИГРОКАМИ

Если Ассам заканчивает своё перемещение на ковре противника, то игрок должен заплатить за это владельцу ковра. Чтобы определить сумму оплаты, сложите все клетки, которые вместе с клеткой, на которую зашёл Ассам, образуют группу клеток с коврами одного цвета. К одной группе относятся только клетки, у которых есть общая сторона (рис. 4). Во всех случаях имеется в виду ковёр, находящийся сверху.

Игрок не должен ничего платить, если Ассам заканчивает свой ход на пустой клетке или на клетке, где сверху находится ковёр, принадлежащий этому же игроку.

ВЫКЛАДЫВАНИЕ КОВРОВ

Затем игрок выкладывает ковёр своего цвета рядом с клеткой, на которой находится Ассам: одна из сторон ковра должна касаться одной из четырёх сторон этой клетки (рис. 5).

Ковёр можно помещать:

- На две пустые клетки;
- На одну пустую клетку и одну половину ковра (независимо от его цвета);
- На две половины разных ковров (они могут быть и одного цвета).

Нельзя накрывать целый ковёр противника за один ход (полностью его можно закрыть только двумя коврами) (рис. 5а, 5б, 5в).

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра завершается, когда выкладывается последний ковёр. Каждая видимая половина ковра и каждый дирхам приносят по одному победному очку. Побеждает игрок, набравший больше всех победных очков. В случае ничьей побеждает игрок, у которого больше всего дирхамов.

ПРАВИЛА ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ

Каждый игрок получает 30 дирхамов и 24 ковра (**по 12 ковров двух цветов**). Каждый игрок тщательно перемешивает свои ковры и складывает в одну стопку. В свой ход игрок берет верхний ковёр из своей стопки. Игра продолжается в соответствии с описанными правилами для 3 или 4 игроков.

