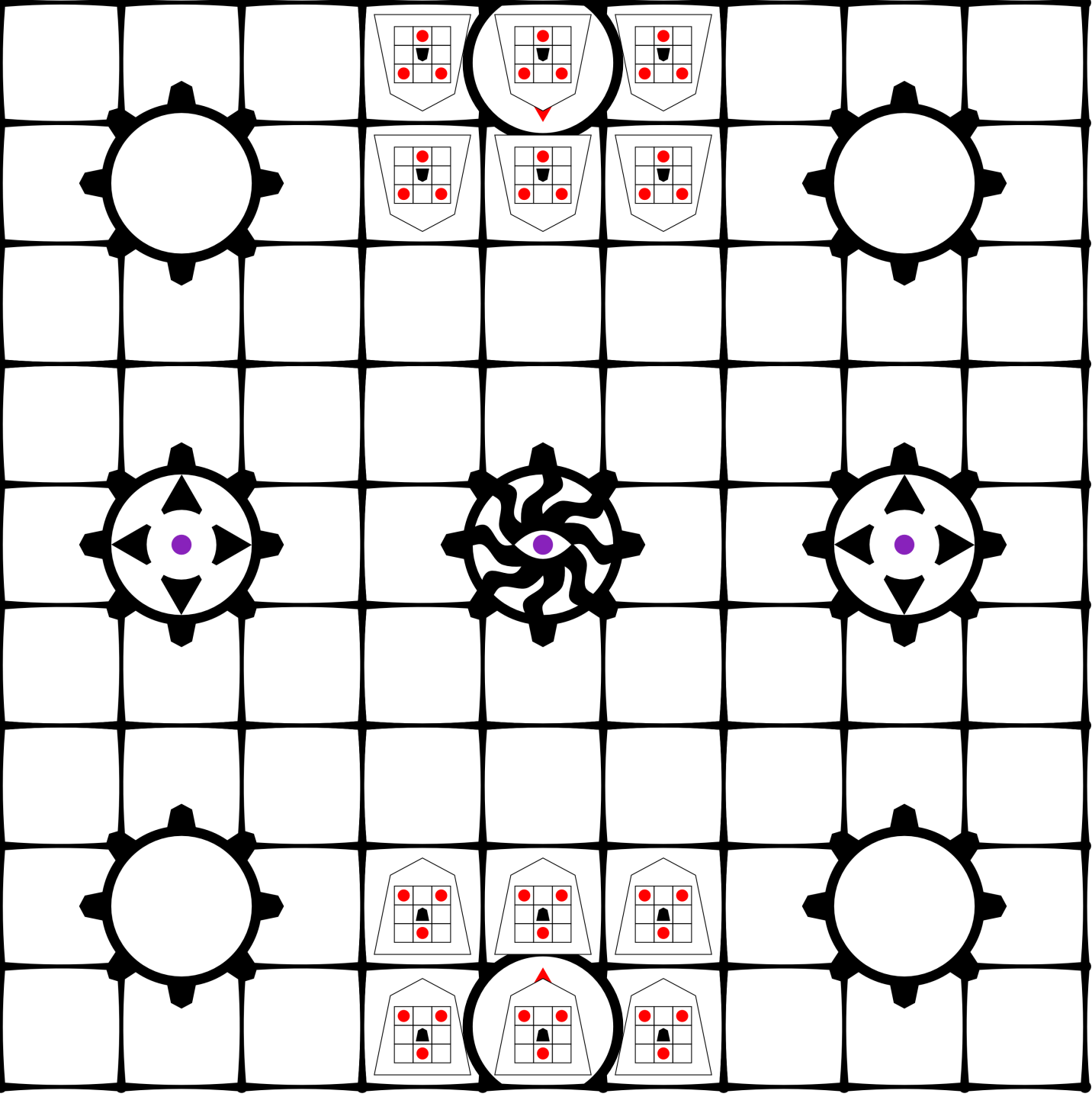


Almajara - Слой 1

Первый слой правил использует только базовые механики набора. Для обучения используются не все механики, заложенные в игру. Подходит для возраста 7+ лет.



Начало игры

- 1. Составьте поле.
 - 2. Поделите фишки пополам.
 - 3. Каждый игрок выставляет по 6 фишек на портал и клетки вокруг него. Используйте только те фигуры, у которых на рисунке три точки.
 - 4. Остальные фишки пока лежат в резерве, их можно вывести на поле позже.
 - 5. Выполняя ходы по очереди, старайтесь захватывать зоны и дойти до портала соперника.
- У всех фишек есть рисунки на обеих сторонах. Какой стороной фишка смотрела вверх при раздаче, такая и остаётся до конца игры - переворачивать нельзя.
- Все ваши фигуры должны смотреть остриём вперёд и не могут поворачиваться. По направлению "носика" видно, чья эта фигура.

Механика хода

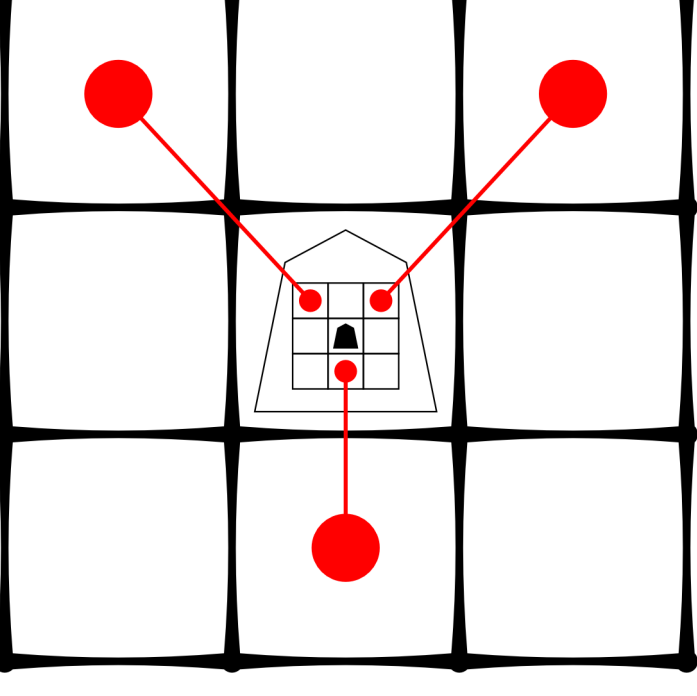
За один ход игрок может выполнить три действия разными фигурами. Одно действие - это передвижение одной фигуры, или выставление одной фигуры из резерва. Можно сочетать действия: например, за один ход передвинуть две фигуры и выставить третью из резерва.

Доступные движения нарисованы на фигуре: где стоят точки относительно центра, туда она и может пойти. Ход делается в обозначенную точку, перешагивая любые фигуры.

Сразу ходить выставленной фигурой нельзя - она станет доступна на следующий ход. Потому, что с каждой фигурой проводится только одно действие. Выставили - первое, ход был бы вторым. Так нельзя.

На свои фишки наступать нельзя. Если наступите на фигуру противника, то заберите её в ваш резерв. Только что захваченную чужую фигуру можно выставить на поле в следующий ход как свою.

Если игрок не может потратить все доступные действия, то пропускает остальные. Но если есть чем ходить, то пропускать нельзя.



Если игрокам, например в силу малого возраста, сложно понять и запомнить концепцию тройного хода, играйте пока с ходами по очереди, как в играх типа шахмат.

Зоны

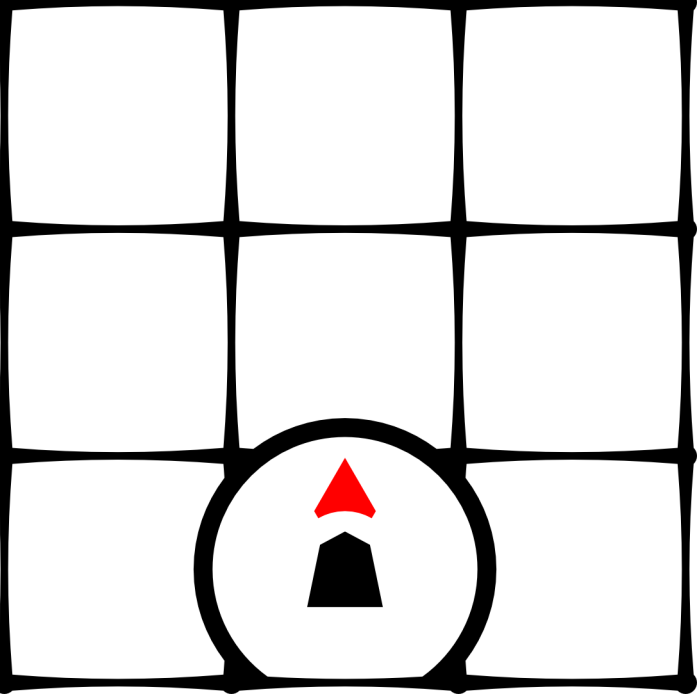
Квадраты, из которых составляется поле.

Портал и подкрепления

Это ваша база. Отсюда вы начинаете распространение по полю. Проход любой фигурой в портал соперника приводит к победе.

Зона портала всегда ваша и вы можете выставлять трёхточечные подкрепления на сам портал и клетки вокруг него.

Баланс: если у вас больше нет трёхточечных в резерве, вам открываются четырёхточечные. Это правило действует и в начальной расстановке, если вам досталось меньше шести трёхточечных фигур.

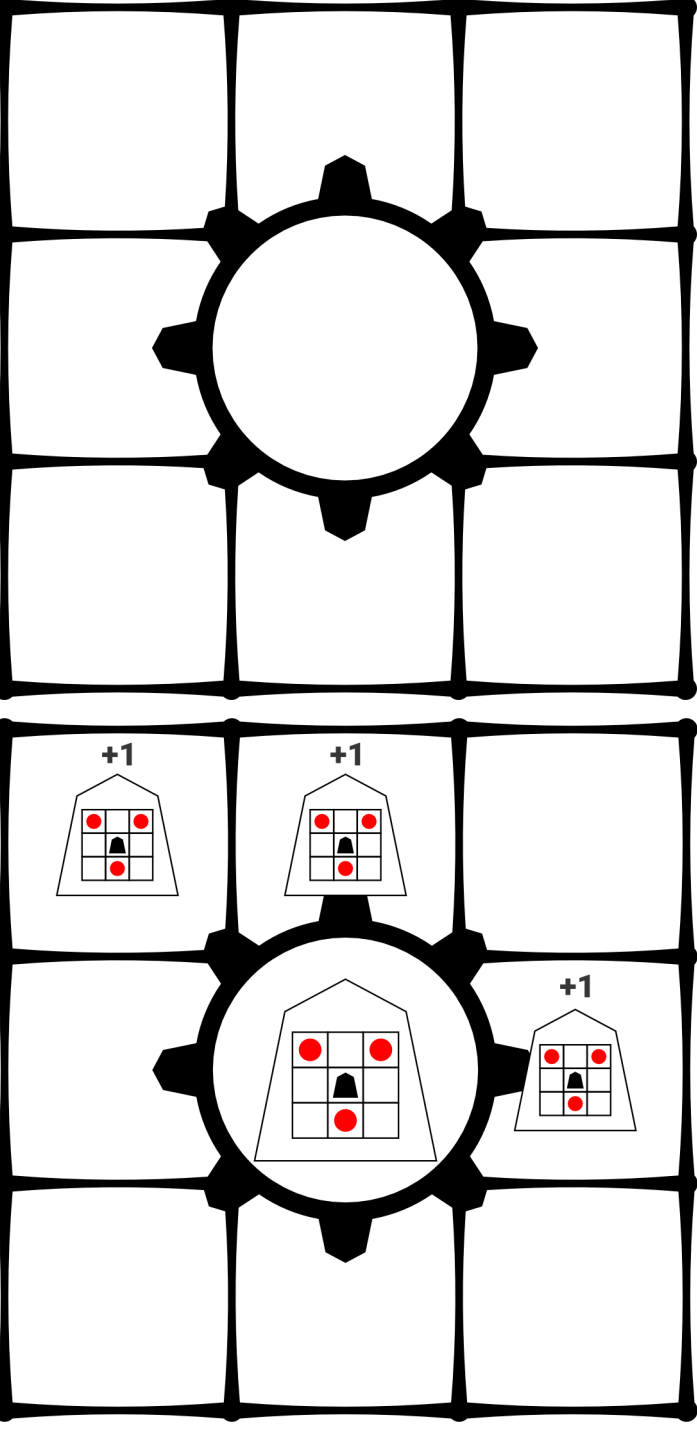


Маяк

Все зоны в виде зубчатого круга - это маяки, несмотря на рисунок внутри них.

Для захвата (активации) зоны нужно встать внутри круга. Со следующего хода маяк ваш. Если ваша фигура уйдёт из круга, то маяк нужно захватывать заново. Соответственно, если соперник наступит на маяк и заберёт вашу фигуру, то теперь это его маяк, а не ваш.

Теперь вы можете выставлять на поле свои фишки из резерва в свободные клетки зоны маяка.



В базовых правилах особенности маяковых зон не используются и можно играть без них. Подробнее про эти различия на Слое 2.

Условия победы

Для победы нужно провести свою фигуру в портал соперника. Или захватить все маяки.

Almajara - Слой 2

Второй слой правил показывает авторское видение правил. Используются все предусмотренные в игре механики. Подходит для возраста 10+ лет.

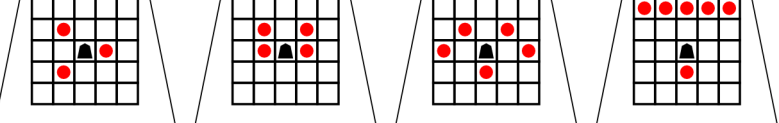
Время на ход

Договоритесь о времени хода. Две минуты - хороший выбор: этого достаточно для планирования и не кажется слишком затянутым. Игра задумывалась динамичной, без долгих расчётов, основанная больше на интуиции.

Баланс подкреплений

В игре есть фигуры с разным количеством точек: от трёх до шести. В начале доступен только портал, и можно использовать фигуры с тремя точками. Каждый захваченный маяк открывает более сильные фигуры: один маяк - фигуры с четырьмя точками, два маяка - с пятью и так далее. Чем больше маяков под контролем, тем сильнее фигуры можно призывать.

При выставлении подкреплений учитываются все маяки, на которых стоят ваши фигуры, даже если их переместили туда в этот же ход. Что видим, то и считаем.



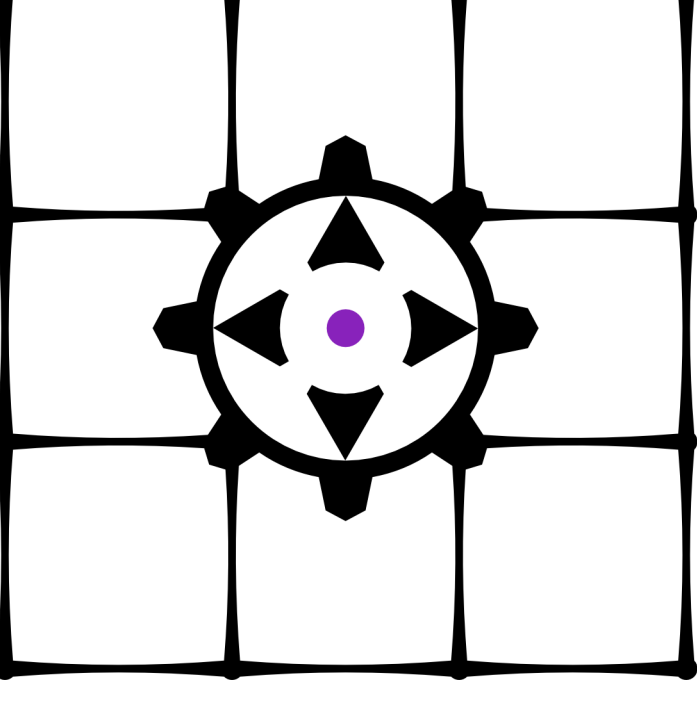
Зоны

Новые зоны захватываются так же, как маяк, и на них можно вызывать подкрепления по тем же правилам. Плюс, у каждой такой зоны есть своя уникальная механика, которая открывает новые возможности.

Обелиск

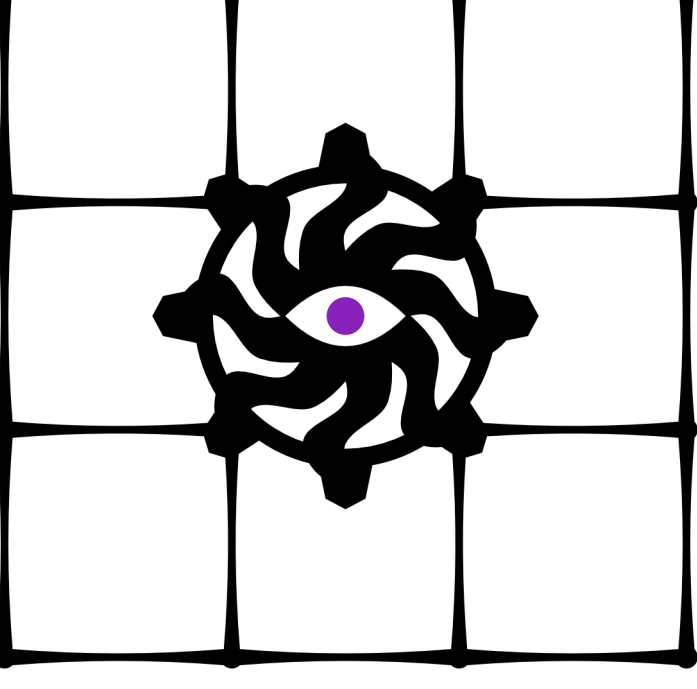
Каждый обелиск под твоим контролем добавляет одно действие за ход. Если твоя фигура стоит на одном обелиске, можешь двигать четыре фишки вместо трёх. Если контролируешь оба обелиска - до пяти действий за ход.

Есть короткое условие победы, где достаточно захватить два обелиска и удержать один ход. Используйте его, если у вас немного времени на игру. Или не используйте, если хотите посидеть подольше.



Нигил

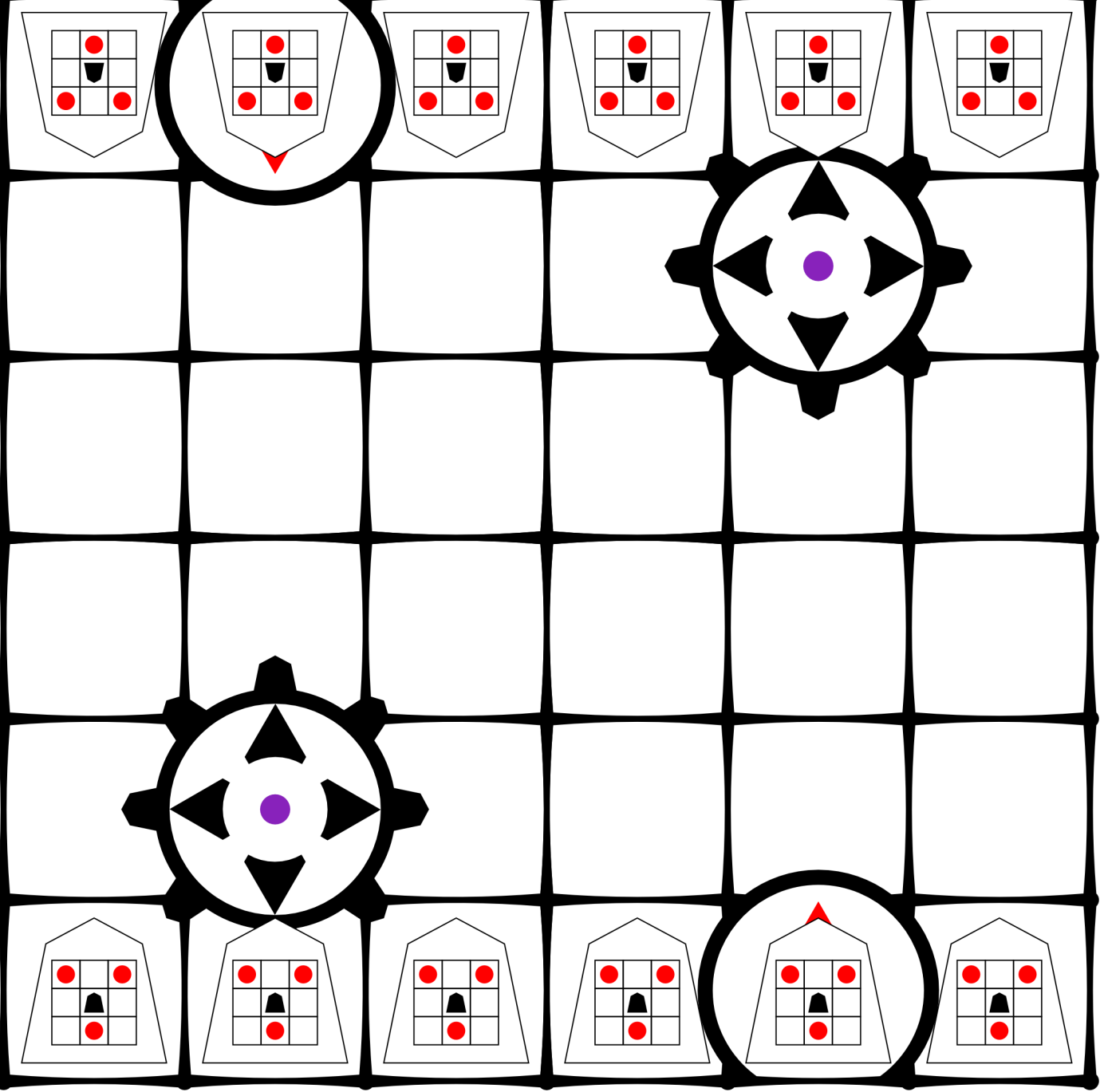
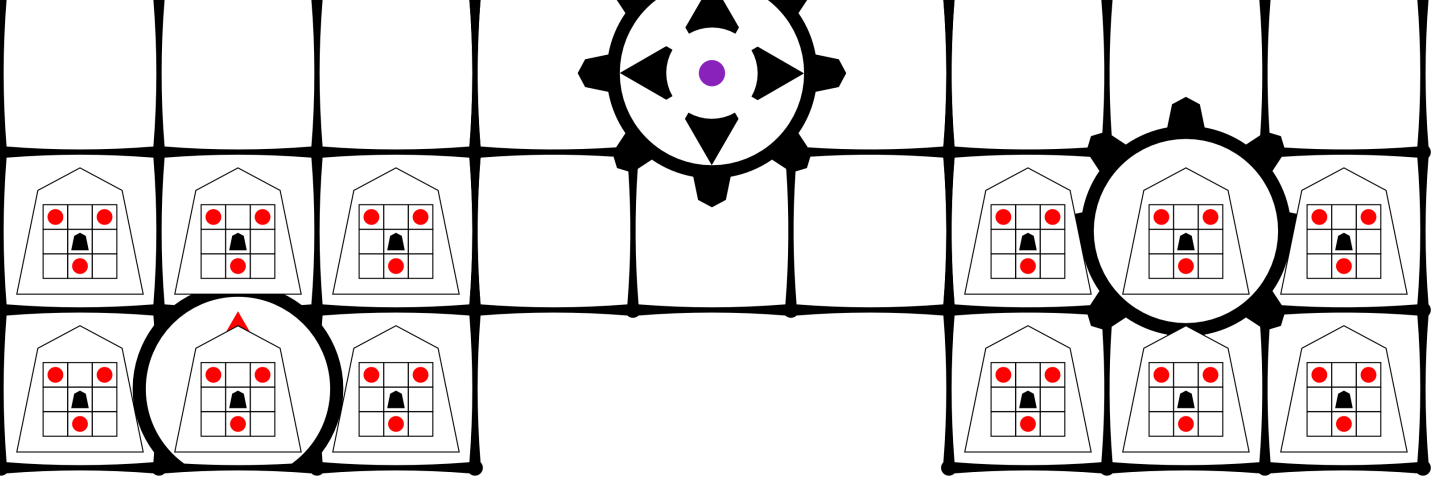
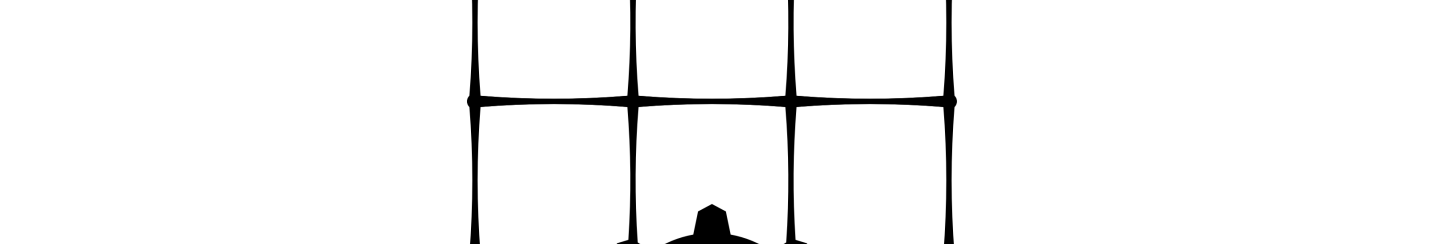
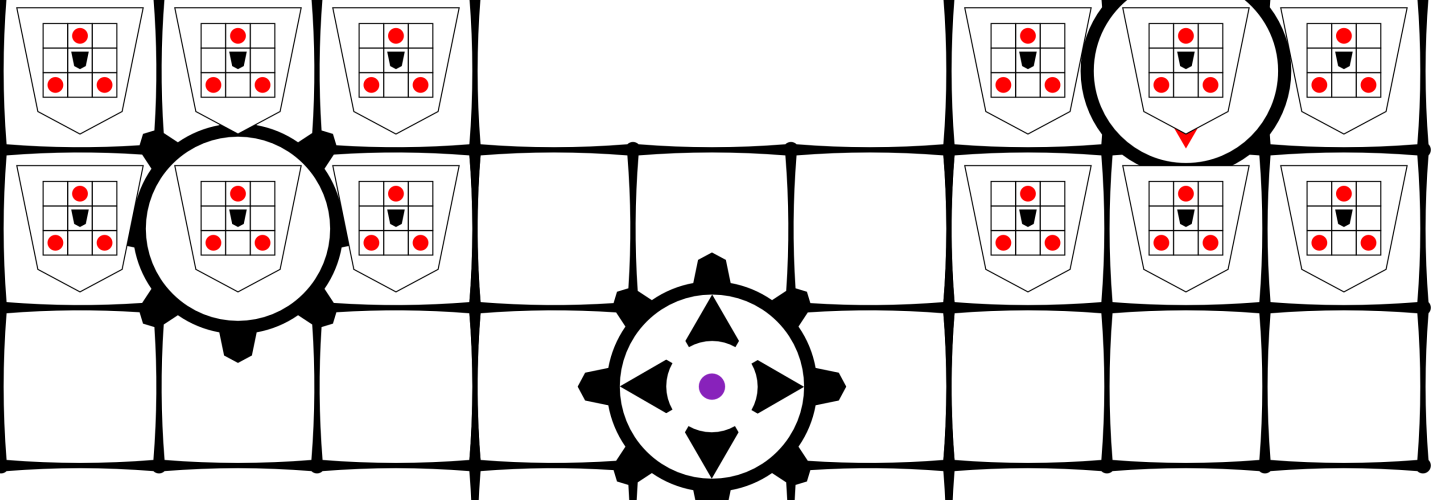
Пока вы контролируете эту зону, вам доступно специальное действие - Забыть. Потратив одно действие, вы можете отправить одну из своих фигур с любой части поля в резерв. Фигуру, отправленную в резерв через Забытие, можно выставить обратно на поле на следующем ходу как подкрепление.



Составление своих полей

Расставляйте части поля как угодно. Зоны можно смещать, создавая "дырки" в поле. Договоритесь, можно ли через них перепрыгивать. Удобнее считать, что да.

Если поле получилось маленькое, раздайте игрокам меньше фишек: например по 18 или по 12.



Almajara - Слой 3

Третий слой составляется из комбинаций механик, существенно меняющих игру. На этом уровне отменяются некоторые ограничения прошлых слоёв. Можно использовать любые расстановки поля, раздачу фигур, условия победы. Для тех, кто полностью освоил игру и может считаться гейммастером, предоставляется возможность разрабатывать собственные сценарии.

Прочитайте предложенные варианты, и думаю вы поймёте, что их можно сгенерировать великое множество. Пробуйте идеи, записывайте удачные, делитесь. Может, какое-то ваше дополнительное правило станет настолько удачным, что вы и не только, будете использовать его на постоянной основе. Некоторые из описанных ниже дополнений были частью основной игры. Например, Спутанность считалась стандартным условием победы, а Забытие могло быть обычным вариантом хода. Всё "необычное" специально удалено из основной версии игры.

Дополнительные условия победы

Спутанность

При удержании обоих обелисков один ход игрок побеждает в партии.

Нестабильность

Мир разрушился быстрее, чем его покинул хоть кто-то, остаётся только считать очки. Победа отдаётся тому, кто был ближе к ней. Для досрочного завершения игры:

- +5 за контроль над Нигилом;
- +3 за каждый обелиск;
- +2 за каждый занятый маяк;
- +1 за каждую фигуру в зоне портала соперника.

Конквест

Каждый ход начисляется одно очко за каждый обелиск и Нигила под вашим контролем. Для победы наберите 10 очков.

Свойства зон

Аннигиляция

Игрок, контролирующий эту зону, может убрать все фигуры в ней (включая свои). Убранные фигуры возвращаются в резерв их владельцев: ваши - вам, соперника - ему.

Это действие выполняется в начале хода, до любых других действий. После выполнения стирания ход завершается.

Стяжение в Ничто

Контролирующий Нигил игрок может снять одну фигуру соперника в этой зоне, потратив одно действие. Снятая фигура отправляется в резерв соперника.

Вездесущий

Если игрок контролирует Нигил, механика Стяжения распространяется на все его контролируемые зоны (например, маяки). Игрок может снимать по одной фигуре соперника в любой из этих зон за одно действие. Снятые фигуры отправляются в резерв соперника.

Всюду свет

На обелиск тоже выставляются подкрепления как на маяк.

Червоточины

Дается возможность перемещать фигуры с ваших зон маяков на свободные клетки в другие ваши зоны маяков. Просто снимите фигуру возле своего маяка и перенесите на свободную клетку другого маяка. Перенос считается ходом фигуры и затрачивает одно действие.

По аналогичной механике фигуры перемещаются между обелисками, когда они оба под вашим контролем.

Расширенные механики

Инстанс

Задержек активации и откладывания подкреплений нет. Как только маяк попал под ваш контроль, он сразу расширяет ваш лимит подкреплений и вы можете начать выставлять их. Захваченную у соперника фигуру можно выставить этим же ходом.

