

Almakleh - Правила

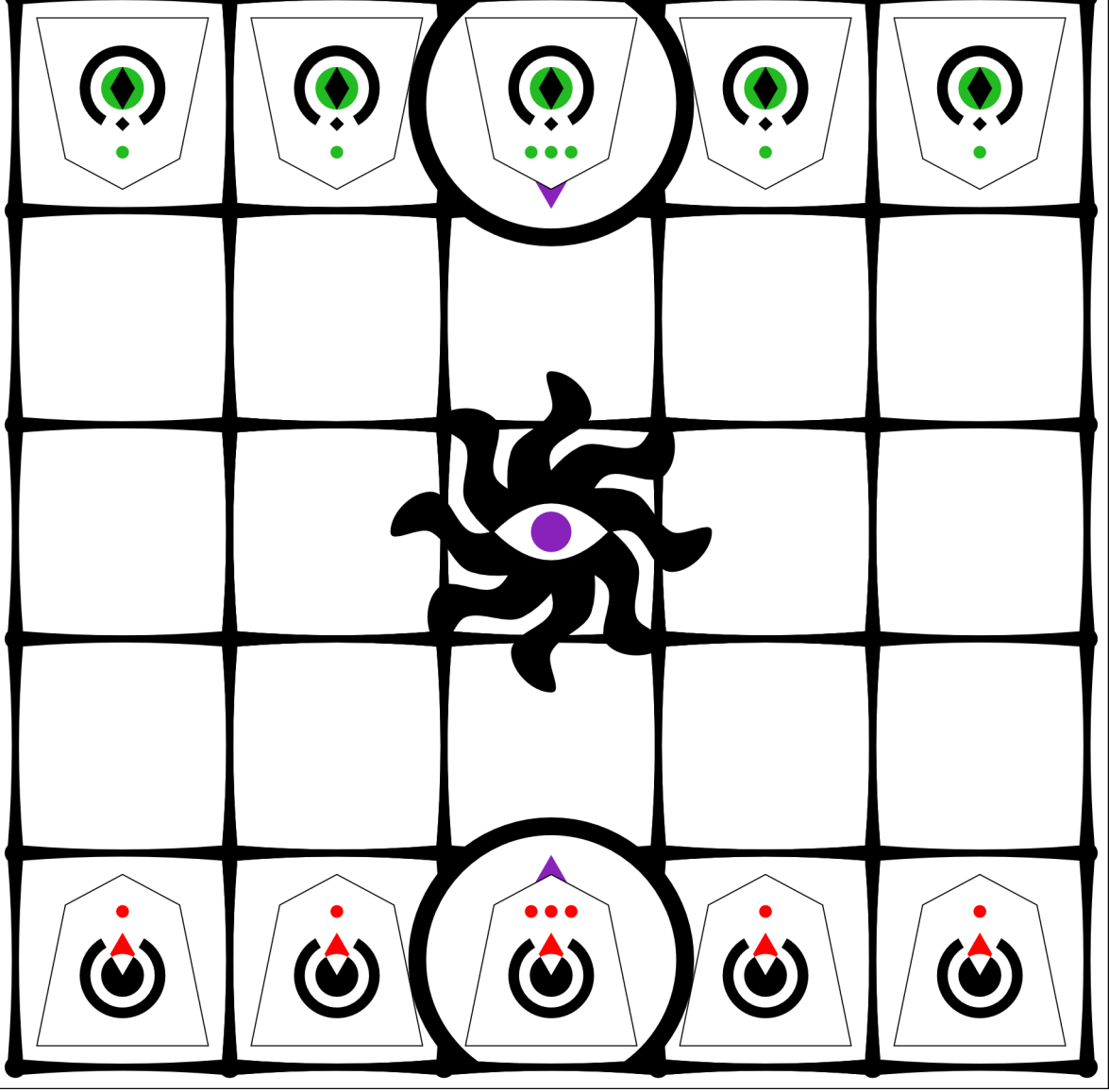
Расстановка и раздача

Перед началом первой игры карты следует тщательно перемешать. Во время тасовки периодически переворачивайте часть карт, так как они двусторонние. "Рабочая" сторона карты - верхняя, не переворачивайте их в процессе игры.

После каждой партии откладывайте использованные карты в сторону, пока не исчерпаете колоду. Когда все карты будут отыграны, снова хорошо перемешайте их.

1. Оба игрока выбирают фракцию (цвет).
2. Выбранные фишки расставляются по краю поля. Одна фигура из фракции отличается от остальных. Это - мастер, его нужно выставить на портал (круг со стрелкой).
3. Первому игроку выдают три карты, а второму - две.

Если в раскладе оказалось слишком много похожих карт, например 3-4 с ходом через клетку вперёд и недостаточно "ближних", можно пересдать часть карт или играть с тем, что есть. Иногда такие партии тоже могут быть интересны.

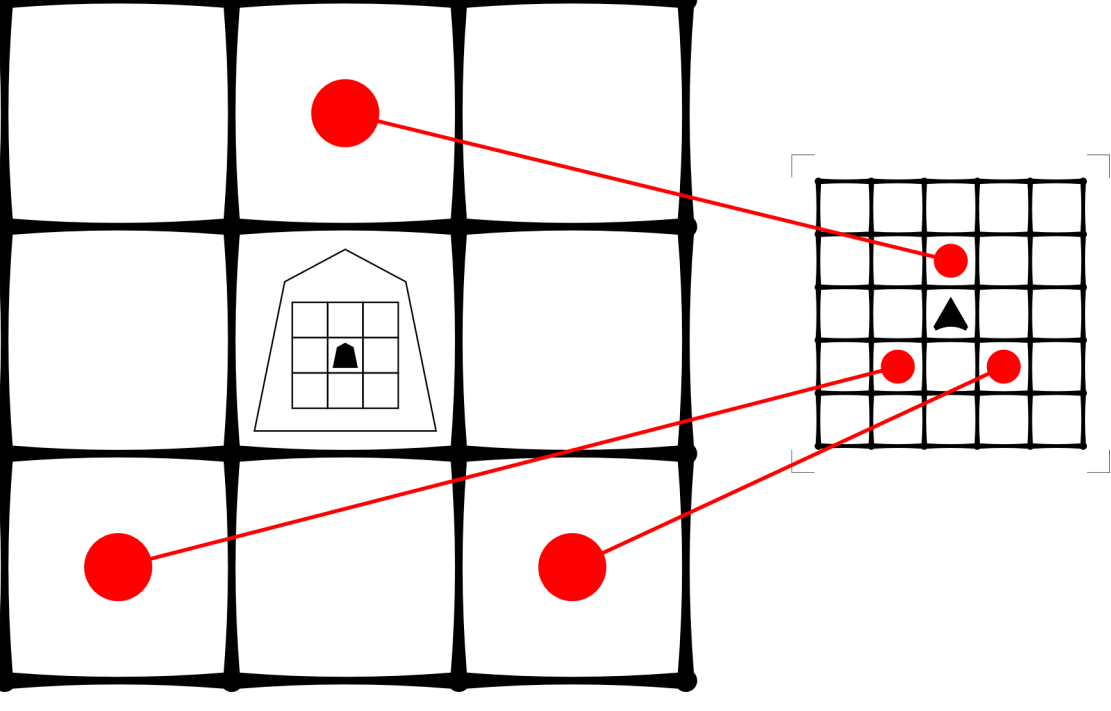


Ходы

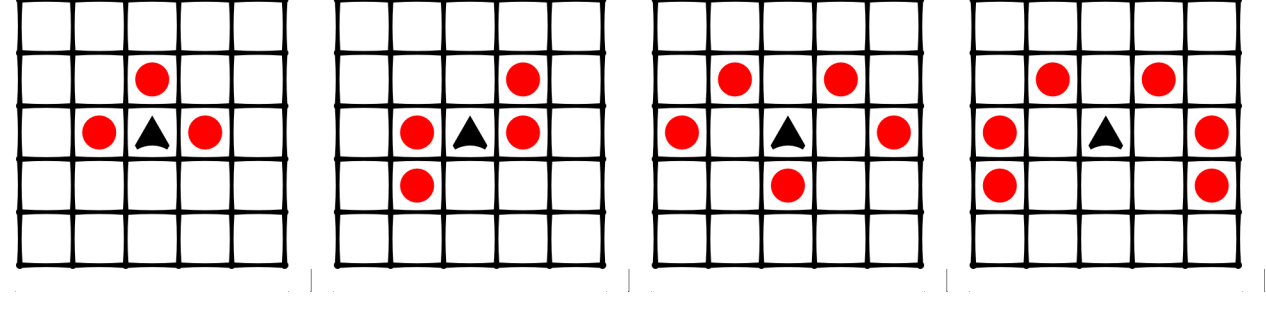
1. Первый игрок делает ход, используя одну из своих карт, затем передает использованную карту второму игроку.
2. Второй игрок совершает ход, выбирая одну из своих двух карт, не используя только что полученную от первого игрока. У активного игрока на руках три карты, однако для хода доступны только две старых. Новая карта станет доступна на следующем ходу.
3. После своего хода второй игрок передает использованную карту первому игроку.
4. Провести своего мастера к порталу соперника - мастерство терпения.
5. Или захватить фигуру другого мастера - мастерство силы.

Удобно опирать карты на край поля, так их легче брать. Свои карты лучше сдвигать в одну сторону, а новые класть с противоположной. Хорошим тоном считается передать карту в руки сопернику или аккуратно положить её на подходящее место с его стороны.

Обозначение на карте соответствуют доступным движениям фигуры. На свои фишки наступать нельзя. Если наступить на фишку противника, то она снимается с доски (захват).



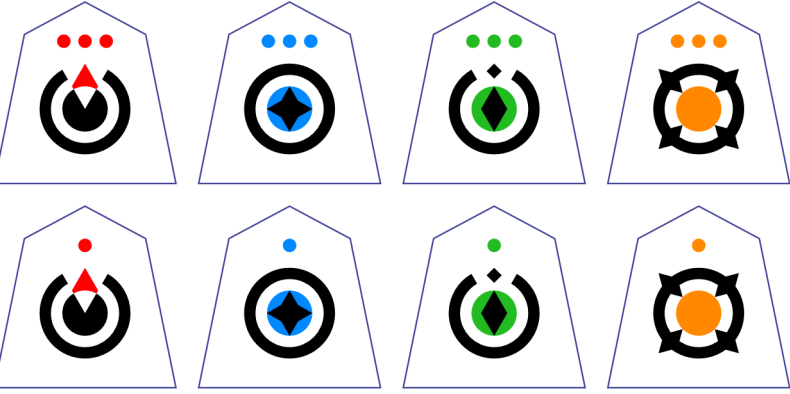
Карты



Фигуры

Фракции расположены парами на противоположных сторонах фишек: красная, синяя, зелёная, оранжевая. Они обозначают принадлежность к вышеописанным классам, но сами фишки в игре равны, а цвета служат лишь для визуального различения на поле.

Одна из фигур играет роль короля, остальные - это пешки. Все карты могут передвигать любые фигуры, но именно Мастер способен пройти на портал соперника и одержать победу. В то же время, потеря Мастера приведёт к вашему поражению.



Альтернативная раздача карт

В начале партии каждому игроку раздаётся по три карты. Использованные карты сбрасываются и больше не участвуют в игре. После хода игрок добирает карты до трёх.

Если забудет добрать сразу, то восполняет руку после, но не может использовать новые карты в текущем ходу. Это "домашнее" правило возникло, потому что часто забывали добирать карты, и был введён небольшой штраф, чтобы предотвратить такие ошибки - ведь второй игрок строит свои планы, учитывая только видимые карты соперника.

В такой системе расклад иногда может оказаться не сбалансированным: сильную карту можно использовать без риска передать её сопернику, а неудобные карты сбрасываются и исключаются из игры, не попадая к оппоненту. Без передачи карт снижается психологическое напряжение и возрастает элемент случайности. Однако этот вариант игры привлёк игроков, которым понравился более казуальный стиль.

Центр поля

Альтернативный вариант победы - установить свою фигуру на центр поля и удерживать его два хода.