

ПРАВИЛА ИГРЫ

Disney Аладдин

Правила предназначены для прочтения взрослыми.

СОСТАВ ИГРЫ

- 36 карт с героями – 6 одинаковых наборов, каждый своего цвета;



- 6 фишек игроков – тех же цветов, что и наборы карт;
- 2 игровых поля: пещера чудес и дворец;
- 90 жетонов сокровищ.



Добро пожаловать в Аграбу – город тысячи чудес, головокружительных приключений и хитроумных интриг! Ваша задача – добиться успеха при дворе великого султана, зарабатывая очки славы. В этом вам помогут герои фильма: смелый Аладдин, своевольная Жасмин, плутоватый Абу, верная Далия, коварный Джафар и всемогущий Джинн. Решайте, к кому из героев обратиться за помощью, и попытайтесь угадать, кого выберут соперники: от этого часто зависит, удастся ли вам осуществить задуманное.

Обычные правила игры рассчитаны на 3–6 участников. В конце этих правил рассказано, как играть вдвоём.

ОБ ИГРЕ

Каждый ход игроки разыгрывают карты героев, которые позволяют им получать сокровища и очки славы. Игра заканчивается, когда хотя бы один игрок набрал 15 очков. Победителем становится тот, у кого больше всех очков славы.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Каждый участник выбирает цвет, которым будет играть. Уберите в коробку карты героев и фишки тех цветов, которые никто не выбрал. Разместите посередине стола игровые поля пещеры чудес и дворца. Рядом с пещерой чудес сложите все жетоны сокровищ – это будет запас сокровищ. Положите на поле пещеры чудес столько жетонов сокровищ из запаса, сколько человек участвует в игре (например, 5 жетонов, если вас пятеро). Когда во время игры вам надо будет добавить сокровища в пещеру, берите из запаса нужное число жетонов и кладите на поле пещеры чудес. Когда вам надо будет взять сокровища из пещеры, берите нужное число жетонов с поля пещеры и кладите перед собой.

Каждый игрок кладёт фишку своего цвета рядом с первым делением счётчика славы, изображённого на поле дворца. Эта фишка отмечает, сколько очков славы набрал игрок. Когда во время игры вы будете получать очки славы, двигайте свою фишку на нужное число делений вперёд.

Каждый игрок берёт на руку все 6 карт героев своего цвета. Держите свои карты так, чтобы только вы видели их лицевую сторону (с героями).

Каждый игрок берёт 2 жетона сокровищ из запаса.

Подготовка игры для четырёх участников



ХОД ИГРЫ

В начале хода каждый игрок выбирает у себя на руке карту героя, чьей помощью он хочет воспользоваться на этом ходу. В первый ход вы можете выбрать любого из шести героев, но затем число карт у вас на руке сократится. Чтобы вернуть свои карты на руку, вам надо будет сыграть карту Джинна.

Выбранную карту игрок кладёт на стол перед собой рубашкой вверх. Когда все игроки выбрали таким образом по карте, они одновременно переворачивают их лицом вверх.

У каждой карты героя есть номер. Он указывает на очередность, в которой разыгрываются эти карты. Карты с одинаковым номером разыгрываются одновременно. Если несколько игроков выбрали карты одного героя, каждый из них полностью разыгрывает свойство этого героя.

Важно: соблюдайте очередность, в которой разыгрываются карты. Карта Джафара отменяет карты Аладдина и Жасмин раньше, чем те успеют сыграть. Карты Аладдина, Жасмин и Джинна добавляются в пещеру сокровища после того, как они будут взяты оттуда картами Абу и Аладдина, а значит, эти сокровища останутся в пещере до следующего хода.

После того как карта героя сыграна, она остаётся лежать перед своим игроком лицом вверх (кроме карты Джинна, которая возвращается на руку игроку вместе с остальными его картами).

1 Джафар 1

Коварный маг только и думает о том, чтобы спутать планы Аладдина и Жасмин.

Получите 1 очко славы за каждую карту Аладдина и Жасмин, которые были выбраны другими игроками на этом ходу. Затем каждый игрок, который на этом ходу выбрал карту Аладдина или Жасмин, возвращает на руку эту карту, не разыгрывая её.

Пример: двое игроков выбрали карты Джафара, двое – карты Аладдина и ещё один – карту Жасмин. Первые двое получают по 3 очка славы, а остальные трое возвращают выбранные карты на руку.

2  Абу  2

Пронырливая мартышка никогда не упустит случая стащить сокровище.

Возьмите 1 сокровище из пещеры, а если на этом ходу кто-нибудь сыграл карту Джафара, возьмите ещё 2 сокровища из пещеры. Если в пещере не хватает сокровищ, берите недостающие сокровища из запаса.

3  Аладдин  3

Благородный Аладдин умеет справедливо распорядиться сокровищами пещеры чудес.

Разделите сокровища в пещере поровну между всеми игроками, которые сыграли карту Аладдина. Каждый такой игрок берёт свою долю сокровищ, а остаток остаётся в пещере. Когда сокровища поделены, каждый, кто сыграл карту Аладдина, добавляет в пещеру 2 сокровища из запаса.

Обратите внимание: сокровища делятся единожды за ход, а не столько раз, сколько карт Аладдина сыграно на этом ходу.

Пример: в пещере 8 сокровищ, и трое игроков сыграли карты Аладдина. Каждый из них получает по 2 сокровища. 2 сокровища остаются в пещере, и в неё добавляется 6 сокровищ из запаса. Если бы карты Аладдина сыграли два игрока, они получили бы по 4 сокровища, а если один – он забрал бы все 8 сокровищ.

4  Даляя  4

Верная подруга Жасмин всегда готова помочь принцессе в её борьбе с визирем.

Получите 1 очко славы, а если на этом ходу кто-нибудь сыграл карту Джафара, получите ещё 1 очко славы.

5  Жасмин  5

Гордая и независимая принцесса Аграбы не собирается жить по чужой указке.

Можете вернуть в запас свои сокровища, чтобы приобрести очки славы. Стоимость очков славы указана в таблице на поле дворца:

Сокровища Очки славы

1 	→	1 
3 	→	2 
6 	→	3 
10 	→	4 
15 	→	5 

Больше 5 очков за ход приобрести нельзя. Сыграв карту Жасмин, вы можете приобрести очки только один раз. После этого добавьте в пещеру 2 сокровища из запаса.

Пример: у игрока 9 сокровищ, и он играет карту Жасмин. Ему не хватает сокровищ, чтобы получить 4 очка, поэтому он возвращает в запас 6 своих сокровищ и получает 3 очка. У него остаются 3 сокровища, но он не может тут же потратить их, чтобы получить ещё 2 очка. Для этого ему нужно будет снова сыграть карту Жасмин на одном из следующих ходов (а перед этим вернуть её на руку с помощью Джинна). Наконец, игрок добавляет в пещеру 2 сокровища из запаса.

6  Джинн  6

Весёлый и могущественный раб лампы рад прийти на помощь своим друзьям.

Верните на руку все свои карты: как лежащие перед вами на столе, так и саму карту Джинна. После этого добавьте в пещеру 3 сокровища из запаса.

Когда все карты разыграны, проверьте, не набрал ли кто-нибудь из игроков 15 очков славы или больше. Если этого не произошло, начинается следующий ход.

 **КОНЕЦ ИГРЫ** 

Если в конце хода у кого-либо из игроков 15 или больше очков славы, игра завершается. Побеждает тот, у кого больше всех очков славы. Если таких игроков несколько, побеждает тот из них, у кого больше сокровищ, а если и здесь равенство, тогда эти игроки делят победу.

ИГРА ДЛЯ ДВОИХ

Игра на двоих участников проходит по обычным правилам со следующими изменениями. Во время подготовки возьмите карты любого цвета, который не выбрали игроки, перемешайте и положите на стол лицом вниз – это будет стопка «третьего игрока». После того как оба игрока выбрали карту на текущий ход, раскройте верхнюю карту из стопки «третьего игрока». Она разыгрывается по общим правилам со следующими уточнениями:

- ❖ «Третий игрок» не получает очков и не может выиграть.
- ❖ Сокровища, которые должны достаться «третьему игроку», возвращаются в запас.
- ❖ Карта Джинна возвращает все карты «третьего игрока» в его стопку, затем эта стопка заново перемешивается.

СОВЕТЫ ПО ИГРЕ

- ❖ Выбирая героя, следите за ситуацией в игре. Если в пещере нет сокровищ, не стоит отправлять за ними Аладдина. Если ни у кого на руках не осталось карт Аладдина и Жасмин, играть карту Джафара бессмысленно. Кроме того, попытайтесь угадать, какие карты выберут ваши соперники: так вы сможете спутать их планы или получить больше очков и сокровищ, чем обычно.
- ❖ Играя с маленькими детьми, возьмите на себя контроль за игрой. Следите за тем, чтобы карты разыгрывались в нужном порядке, чтобы в пещеру не забывали добавлять сокровища и т. п.
- ❖ Если детям сложно понять, каким образом приобретаются очки славы за сокровища, можете договориться, что карта Жасмин позволяет приобрести очки славы по 3 сокровища за каждое (но не больше 5 очков за ход).
- ❖ Пока дети не освоились с правилами, вы можете выбирать свои карты случайным образом, как «третий игрок» в игре на двоих.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Руководитель проекта: Петр Тюленев
Игру тестировали: Елена Ворноскова, Светлана Гаврилина, Юрий Журавлев, Павел Ильин, Александр Казанцев, Вера Казанцева, Денис Климов, Юлия Колесникова, Георгий Пермиловский, Константин Пономарёв, Сергей Раевич, Екатерина Рейес, Виталий Репин, Дмитрий Рудев, Наталья Сафронова, Виталий Терехов, Александр Ткачев, Константин Тугушев, Дара Тюленева, Влад Чопоров

ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Главный редактор: Александр Киселев
Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой
Дизайнер-верстальщик: Кристина Соозар
Креативный директор: Николай Пегасов
Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов
Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому. Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.
© 2019 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.
Версия правил 1.0
hobbyworld.ru
© Disney. Волшебство продолжается на disney.ru



**Остались вопросы по правилам?
Мы с радостью вам поможем!**

Пишите свои вопросы на электронную почту vorpos@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru

