



8901

# AZTEKA

Автор игры  
Андреа Манини

## ПРАВИЛА ИГРЫ ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ

Для игры вдвоём понадобятся:

• 14 фигур **Жизни**



• 14 фигур **Смерти**

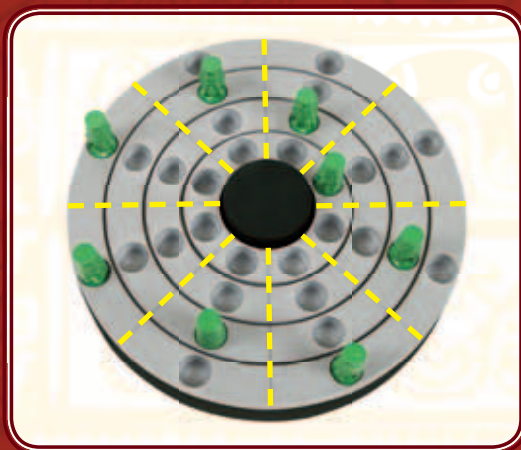


### Суть игры

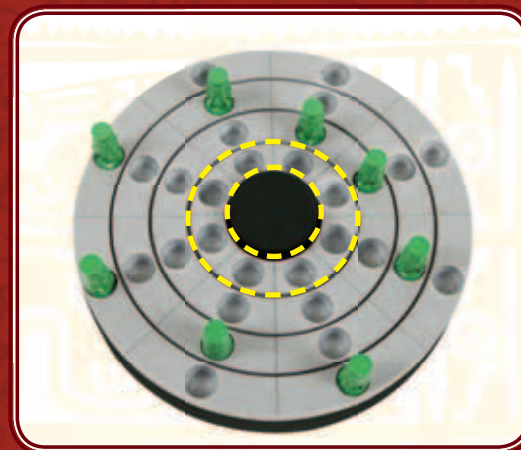
Один из игроков представляет Жизнь, другой – Смерть.

У каждого из них в игре своя особенная цель. Также у обоих есть общая цель. Тот, кто первым достигнет цели, одержит победу в партии.

• **Цель Жизни:** РАСПРОСТРАНИТЬСЯ И ПРОНИКНУТЬ. Для этого надо, чтобы в каждом секторе игрового поля и в каждом его кольце была хотя бы одна фигура Жизни.

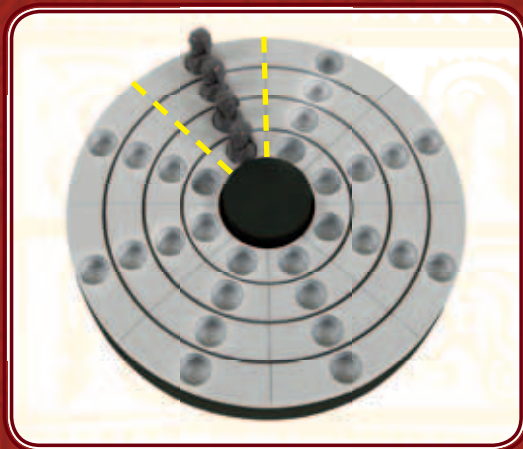


Тут цель достигнута!

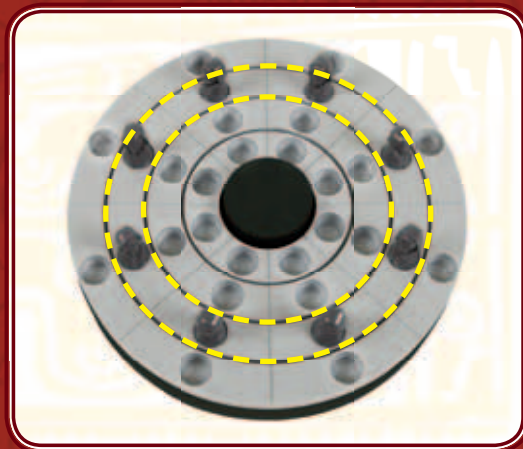


Тут в центральном кольце нет фигуры Жизни  
Цель не достигнута!

• **Цель Смерти:** ПРЕСЕЧЬ ЖИЗНЬ. Для этого надо полностью заполнить фигурами Смерти один сектор или одно кольцо.



Сектор заполнен. Цель достигнута!



Кольцо заполнено. Цель достигнута!

• **Общая цель:** ИСПОЛЬЗОВАТЬ ПОТЕНЦИАЛ. Для этого надо выставить на игровое поле все 14 фигур.

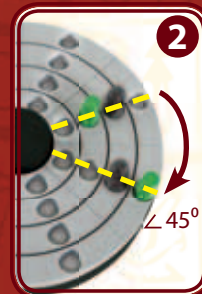
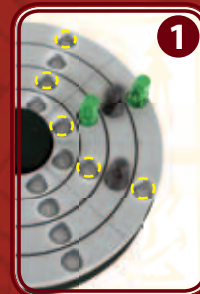
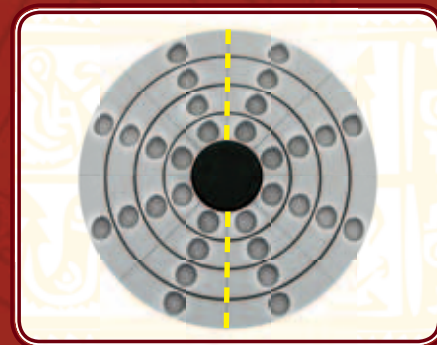
### Правила игры

В начале каждой партии совместите сектора игрового поля. Один игрок берёт себе все фигуры Жизни, другой – все фигуры Смерти.

Тот, кто играет за **Жизнь**, **начинает партию**. Он должен поставить одну из своих фигур в любое свободное гнездо на игровом поле. Дальше игроки ходят по очереди.

В свой ход каждый игрок может выполнить **одно** из двух действий:

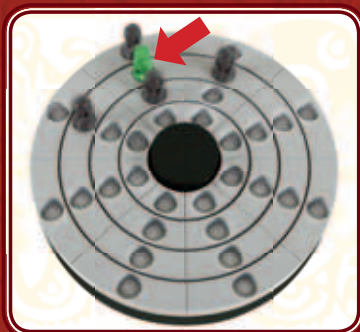
1. Поставить свою фигуру в любое свободное гнездо, но рядом с фигурой Жизни.
2. Повернуть любое из колец на  $45^\circ$  по часовой стрелке.



У каждого из игроков **может появиться** возможность совершить специальное действие.

- Специальное действие Жизни: **НОВОЕ РОЖДЕНИЕ**

Если после того, как фигура Жизни была поставлена на поле, оказался полностью заполненным один из секторов, то можно поставить на поле ещё одну фигуру Жизни (по общим правилам).



- Специальное действие Смерти: **УВЯДАНИЕ**

Если после того, как фигура Смерти была поставлена на поле, одна из фигур Жизни оказалась полностью окружённой фигурами Смерти, она заменяется на фигуру Смерти.

(Указанная стрелкой фигура Жизни заменяется на фигуру Смерти)

## **Победа в игре**

Каждая игра состоит из двух партий. Каждый из игроков должен сыграть одну партию за Жизнь и одну партию за Смерть. По результатам двух партий определяется победитель.

**Вариант 1.** Один игрок победил в двух партиях. Он считается абсолютным победителем.

**Вариант 2.** Каждый из игроков выиграл только в одной партии. Надо сравнить, какое количество фигур понадобилось каждому из них для победы. Победителем будет тот, кто использовал меньше фигур. Если количество фигур тоже окажется равным, то игра закончилась вничью.

## **Агрессивный вариант для двух игроков**

Игра проходит по обычным правилам, но Жизнь и Смерть могут в свой ход делать только одно из трёх действий:

- Поставить фигуру в любое свободное гнездо.
- Повернуть любое кольцо на  $45^{\circ}$  по часовой стрелке.
- Повернуть на  $90^{\circ}$  по часовой стрелке то кольцо, на котором фишек игрока больше, чем фишек противника.

Специальные действия не используются.

## ПРАВИЛА ИГРЫ ДЛЯ ТРЁХ ИГРОКОВ

Для игры втроём понадобятся:

• 12 фигур **Жизни**



• 12 фигур **Смерти**



• 12 фигур **Мумий**



### Суть игры

Игроки представляют Жизнь, Смерть и Мумий.

У всех игроков **одинаковые цели**, ведущие к победе.

- Занять своими фигурами одно гнездо в каждом секторе и на каждом кольце или
- Занять своими фигурами все гнёзда в одном из секторов

Может сложиться ситуация, когда все гнёзда на поле заняты, но никто из игроков не достиг победной цели. Тогда каждый игрок может сделать последнее действие (поворот кольца) и попытаться победить. Если после этого никто из них не достиг победы – игра заканчивается вничью.

### Правила игры

Начинает игру Жизнь, следом ходит Смерть, потом Мумии. После этого ход передаётся по кругу.

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

- Поставить фигуру в любое свободное гнездо.
- Повернуть любое кольцо на 45° по часовой стрелке.

Специальные действия не используются.



*«Выражаю свою признательность и благодарность Стефании Анджелелли, Лучано Сопранцетти и Альберто Бранкиари за их поддержку, идеи и энтузиазм во время разработки этой игры.»*

**Андреа Майнини**