

Правила настольной игры «Сиди-Баба и сокровища разбойников» (Sidi Baba)

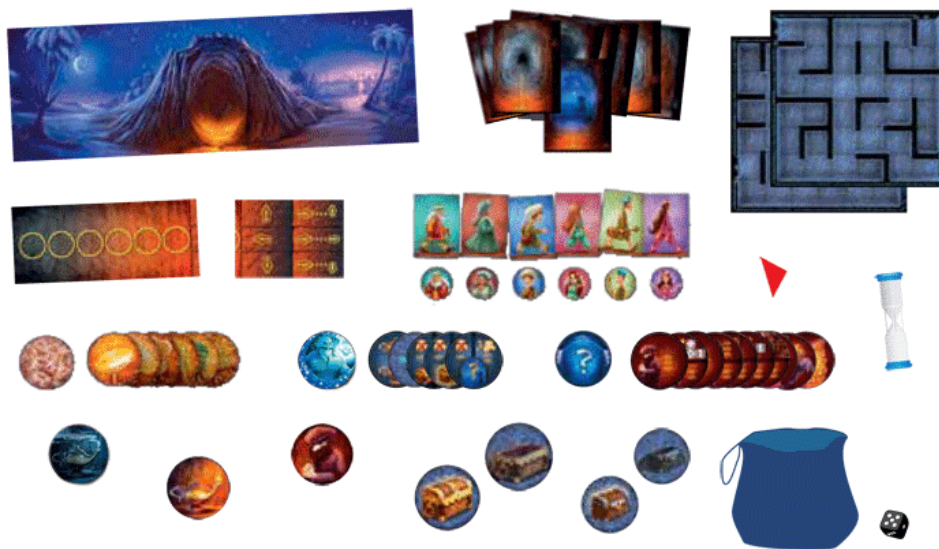
Автор игры: Perepau Llistosella

Перевод на русский язык: Попков (sNowBODY) Владислав, ООО «Игровед» ©

Для 3 - 7 игроков старше 14 лет - на 30 - 45 минут

КОМПОНЕНТЫ

- 1 ширма, за которой главарь воров скрывает лабиринт
- 1 коридор, позволяющий авантюристам определять порядок персонажей в лабиринте, т.е. в какой очередности они друг за другом идут
- 6 авантюристов, представленных жетоном личности и силуэтом (перед первой игрой поставьте их на подставки, предназначенные для этой цели)
- 61 жетон драгоценностей и джинов
- 5 жетонов проклятий
- 12 жетонов масляных ламп, каждая длительностью три минуты
- 1 жетон главаря воров
- 1 жетон сокровища
- 5 жетонов сундуков
- 10 трехмерных видов для представления того, что авантюристы видят перед собой в лабиринте
- 2 двусторонних игровых поля с четырьмя различными лабиринтами
- 1 карточка направлений для указания главарю воров направления, которое желают выбрать авантюристы
- 1 красный треугольник, связывающий авантюристов и их направление в лабиринте
- 1 трехминутный таймер
- 1 мешочек и 1 кубик



Сиди-Баба и его товарищи стоят перед входом в пещеру воров. Один из них приближается к большому, преграждающему вход в пещеру, камню и громко кричит:

Сезам, откройся!!!

С оглушительным ревом огромный валун медленно отодвигается в сторону, открывая вход в темный лабиринт. Сиди-Баба и его товарищи решают направиться в лабиринт, освещая путь тусклым светом своих масляных ламп. Но какой путь является верным и ведет к несметным

сокровищам воров... Поторопитесь... Времени мало! Так как, узнав о незваных гостях, главарь воров уже отправился за вами в погоню...

Пара слов об игре

- ◆ Настольная игра «Сиди-Баба и сокровища разбойников» немного отличается от существующих игр и предлагает участникам уникальный игровой опыт.
- ◆ Игра идет в реальном времени. Сиди-Баба и его товарищи, далее в тексте правил именуемые авантюристами, встречаются лицом к лицу с единственным оппонентом - главарем воров.
- ◆ Каждый из лагерея преследует собственные цели и действует по-своему.

Сиди Баба и его товарищи входят в лабиринт, пытаясь отыскать в нем оптимальный маршрут к сокровищу, поделить его и выбраться наружу.

Все решения принимаются совместно и время, отведенное на это, может стоить очень дорого.

Но делите драгоценности аккуратно, так как здесь уже каждый сам за себя, и победит лишь самый богатый.

Задача главаря воров - сделать все возможное, чтобы задержать авантюристов, навечно оставив их пленниками тьмы.

Перед началом игры вы должны выбрать того, кто будет играть за главаря воров.

Играть эту роль, возможно, немного сложнее, так что желательно, чтобы в первой игре ее взял на себя более опытный игрок.

Главарь воров будет выполнять следующие функции:

- ◆ Хранитель времени: следить и выполнять операции с песочными часами.
- ◆ Хранитель событий: он активирует их, когда и как пожелает.
- ◆ Хранитель лабиринта: в зависимости от выбранного авантюристами направления движения, он показывает им трехмерные виды. Эти виды изображают то, что они видят перед собой в лабиринте.
- ◆ Хранитель согласия авантюристов: в случае разногласий между авантюристами, главарь воров организует голосование.

Но прежде всего, главарь воров должен быть **ЧЕСТНЫМ!**

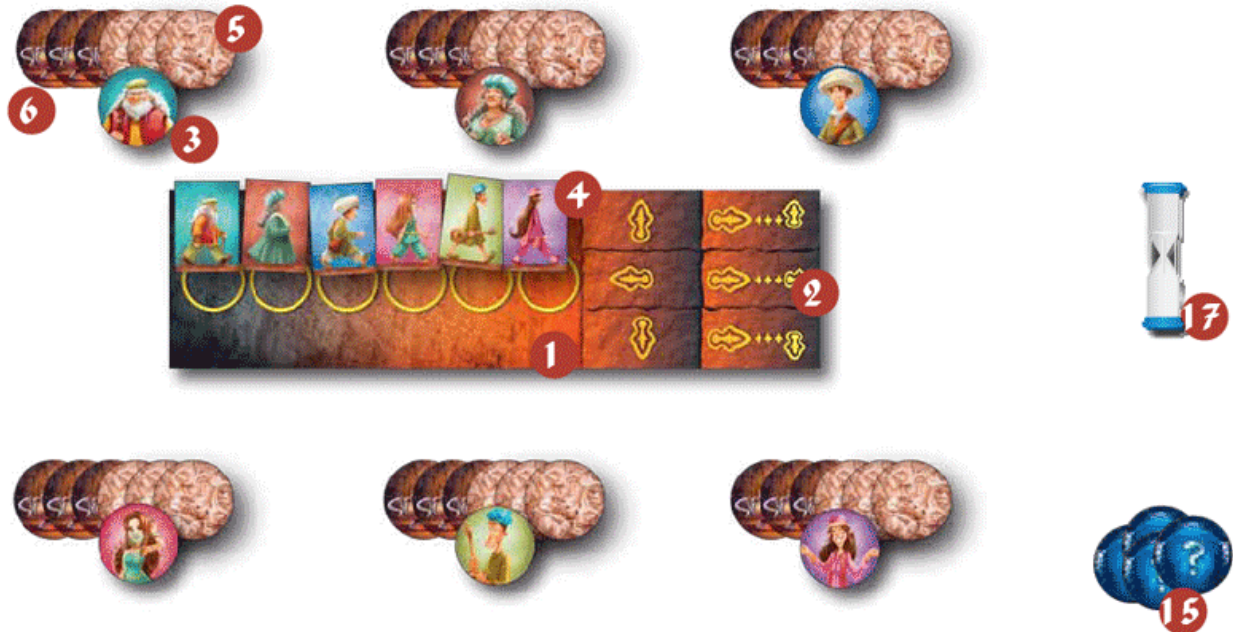
Хотя для победы он должен не дать авантюристам найти выход, главарь воров всегда должен давать правильную информацию, основанную на их передвижениях, и всегда должен правильно отвечать на вопросы, которые авантюристы будут задавать при помощи джинов.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

АВАНТЮРИСТЫ

- Поместите коридор и карточку направления напротив ширмы, как изображено на иллюстрации ниже (1, 2).
- Каждый авантюрист выбирает персонажа и берет соответствующий ему жетон личности, помещая его перед собой (3).
- Авантюристы совместно выбирают порядок, в котором они будут входить в лабиринт и ставят свои силуэты, формируя очередь в коридоре перед ширмой, олицетворяющей вход в пещеру. Лидерство дает некоторые преимущества, но также имеет свои слабые стороны (4).
- Каждый авантюрист получает три драгоценных предмета стоимостью 1, которые он, не показывая другим участникам, кладет перед собой (5).

- Затем авантюристы распределяют между собой 12 масляных ламп. В зависимости от числа авантюристов, не всегда получится поделить их поровну. Да, иногда жизнь не справедлива (6).

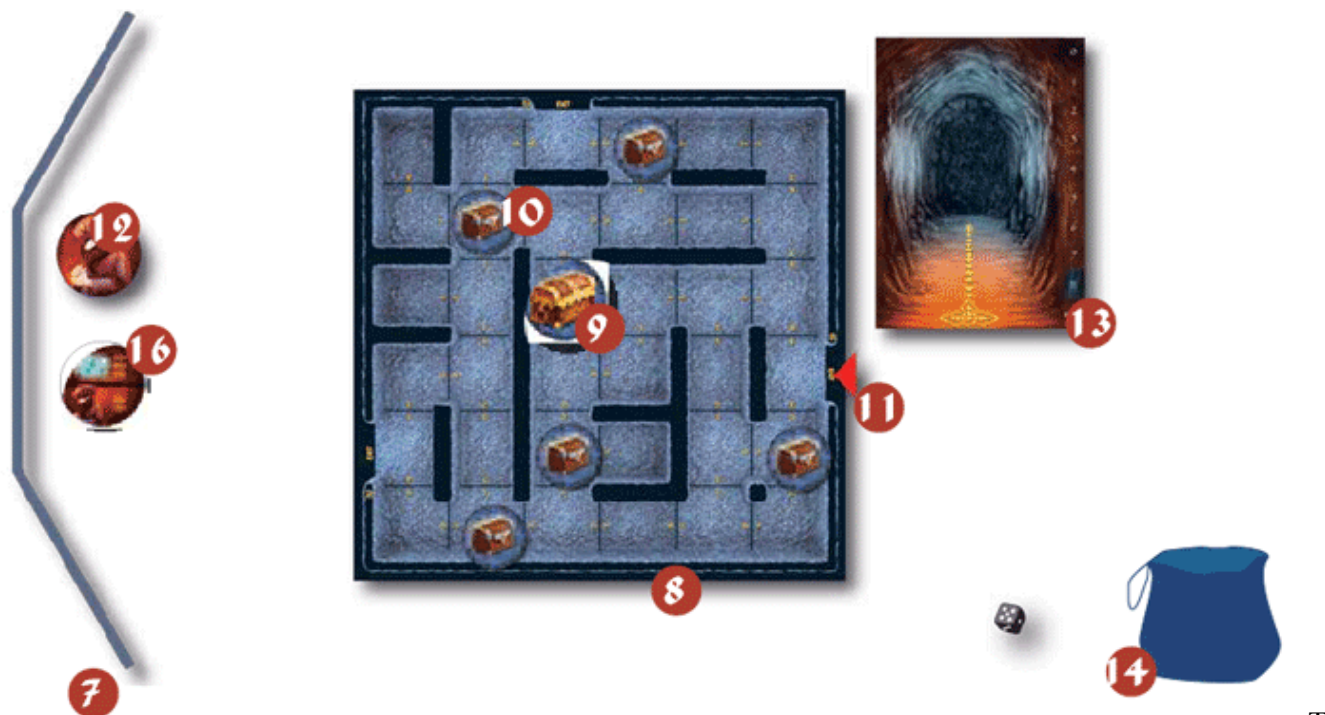


ГЛАВАРЬ ВОРОВ

- Поместите ширму перед авантюристами (7).
- Выберите один из лабиринтов и поместите его за ширму, вне зоны видимости авантюристов (8).
- Поместите сокровище в лабиринте, в любой области по вашему выбору. Жетон кладется закрытой стороной вверх (9).
- Разместите пять сундуков в лабиринте, в любых областях по вашему выбору. Жетоны также кладутся закрытой стороной вверх (10).
- Поместите представляющий авантюристов треугольник вне лабиринта, в направлении одного из входов по вашему выбору. Кончик треугольника всегда определяет направление, в котором двигаются авантюристы и, следовательно, направление в котором они смотрят (11).
- Поместите жетон главаря воров рядом с лабиринтом (12).
- Сложите в стопку десять трехмерных видов так, чтобы все закладки были с одной стороны. Эти закладки позволяют легче находить трехмерный вид во время его использования (13).

Совет: на протяжении всей игры вы будете очень часто выполнять действия с этими трехмерными видами. Не нужно выкладывать их по порядку: просто верните последний использованный трехмерный вид под остальные и хорошо их выровняйте. Таким образом, закладки будут хорошо просматриваться, и вы легко найдете нужный трехмерный вид.

- Перемешайте жетоны драгоценностей, джинов и проклятий, поместив их в мешочек (14).
- В закрытую перемешайте события, сделайте из них стопку, которую положите перед ширмой (15). Затем возьмите первое событие из этой стопки и положите его, уже открыто, за ширму, скрыв от любопытных глаз (16).
- Выставьте таймер перед ширмой так, чтобы он был хорошо виден авантюристам и при этом вы также могли его легко достать.



еперь вы подготовились к приему авантюристов, позарившихся на ваши несметные сокровища.

ТЕПЕРЬ НАЧИНАЕТСЯ ПРИКЛЮЧЕНИЕ!

1

После завершения подготовки лидер авантюристов громко кричит:

Сезам, откройся!!!

Лидер авантюристов должен немедленно положить одну лампу рядом со своим силуэтом. Масла в каждой лампе хватает на 3 минуты. Внимание! Помните, что когда у группы закончатся все лампы, она навсегда потеряется во тьме каменного мешка лабиринта.

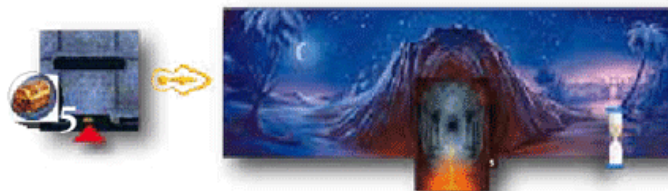
2

Камень, преграждающий вход в пещеру, отодвигается, открывая вход в лабиринт.

В этот же момент главарь воров делает следующее:

1. Объявляет номер в лабиринте, находящийся перед треугольником, представляющим авантюристов, берет соответствующий трехмерный вид и выставляет его перед ширмой, лицом к авантюристам.

2. Переворачивает таймер на песочных часах.



3

Авантюристы совместно определяют свое движение и выбирают направление.

После принятия решения, стоящий в очереди первым игрок перемещает свой силуэт на символ карточки направления, соответствующий выбранному направлению движения.

Существует шесть различных вариантов движения:

А. На месте развернутся в левую сторону

Б. На месте развернутся в обратную сторону

В. На месте развернутся в правую сторону

Г. Двигаться вперед на одну область и там повернуться налево

Д. Продвинутся на одну область вперед

Е. Двигаться вперед на одну область и там повернуться направо

В данном примере авантюристы решили сделать шаг вперед и затем повернуться налево.



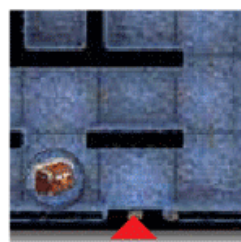
4

...и главарь воров помещает перед авантюристами новое трехмерное изображение.

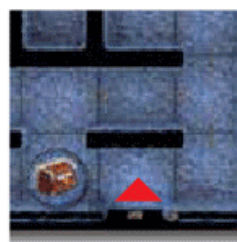
Для этого он должен:

1. В соответствии с полученными от авантюристов инструкциями, переместить по лабиринту определяющий их положение треугольник.
2. Поместить перед ширмой новый трехмерный вид, соответствующий новой ситуации. Вполне возможно, что ничего менять не понадобится.
3. Проинформировать авантюристов, если на области перед ними находится что-нибудь интересное.
 - Открытый или закрытый сундук
 - Открытое или закрытое сокровище
 - Обвал
 - Главарь воров
 - Начерченная на земле стрелка, ее цвет и направление

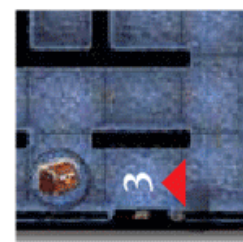
Пример: Авантюристы решили продвинуться на один шаг и уже там повернуться налево.



Перед движением.

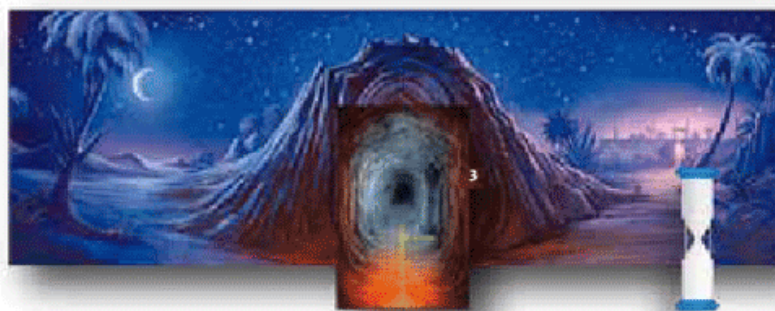


Шаг вперед...



и разворот.

1. Треугольник теперь указывает на номер 3. Как можно быстрее главарь воров берет трехмерный вид "номер 3" и помещает его перед ширмой, заменяя предыдущий.
2. А затем он на словах объявляет авантюристам: "Пред вами лежит закрытый деревянный сундук".



КАРТОГРАФИЯ ЛАБИРИНТА

Предоставляемая главарем воров информация о наличии сундуков, обвалов или сокровища, позволяет авантюристам определять свое место положения, узнавая уже посещенные ими места.

Эта информация очень важна, так как во время приключения делать заметки строго запрещено...

5

Затем авантюристы должны принять новое решение.

В приведенном выше примере, самым выгодным решением для авантюристов будет продвинуться вперед к сундуку и поделить его содержимое.

6

Как только главарь воров узнает решение авантюристов, он выставляет перед ширмой новый трехмерный вид.

И так далее!..

ЧТО ПРОИСХОДИТ ПРИ ИСТЕЧЕНИИ ВРЕМЕНИ НА ТАЙМЕРЕ?

Главарь воров забирает и скидывает масляную лампу, лежащую рядом с лидером авантюристов, затем переворачивает таймер, начиная отсчет нового трехминутного интервала.

Главарь воров берет новое событие и кладет его открыто за свою ширму, подальше от любопытных глаз.

Авантюристы совместно выбирают того, кто возглавит их на этот раз. Выбранный авантюрист ставит своего персонажа во главе отряда и кладет рядом с ним новую лампу.

Это самый подходящий момент для того, что бы выбрать полностью новую стратегию продвижения по лабиринту.

Но будьте внимательны! Главарь воров уже перевернул таймер, и время идет!

Если время на таймере истекает, и у авантюристов больше нет в запасе ламп, то они навсегда остаются во тьме лабиринта и главарь воров побеждает!

Уах Ха Ха Ха Ха!!!

УПРАВЛЕНИЕ ПРИНЯТИЕМ РЕШЕНИЙ

Авантюристы всегда двигаются по правилам.

Авантюристы совместно решают, какое направление выбрать.

Что происходит при возникновении разногласий?

В зависимости от того, что запомнил, и к чему стремится каждый игрок, часто будет возникать ситуация, когда не все выберут одно и то же направление. В этом случае происходит голосование поднятием рук. Голосование контролирует главарь воров. Если большинство не определено, то решение принимают авантюристы, занимающие в группе первые места.

УПРАВЛЕНИЕ ВРЕМЕНЕМ

Игра «Сиди-Баба и сокровища разбойников» протекает в реальном времени.

Из игры выбывает по лампе каждый раз, когда истекает время на таймере.

Главарь воров забирает и прячет за ширму лампу, лежащую рядом с силуэтом возглавляющего группу авантюриста. Затем он сразу переворачивает таймер.

Как только лампа выбывает из игры, авантюристы должны решить, кто возглавит их отряд. Менять лидера при этом не обязательно. Но всегда должен быть стоящий впереди авантюрист, который выкладывает новую лампу рядом со своим силуэтом.

Внимание! При перезапуске таймера, главарь воров не ждет, пока авантюристы решат, кто же пойдет во главе.

ГЛАВАРЬ ВОРОВ ЯВЛЯЕТСЯ ХРАНИТЕЛЕМ ВРЕМЕНИ, И ТОЛЬКО ОН СЛЕДИТ ЗА ТАЙМЕРОМ И ВЫПОЛНЯЕТ ДЕЙСТВИЯ С НИМ...

Совет для главаря воров - Остановка времени

Если главарю воров это нужно (например, для консультации с правилами, реорганизации его снаряжения или по любой другой причине), он может решить временно положить таймер горизонтально на стол. Теперь время для авантюристов останавливается и прекращает свой отсчет.

После того, как все нормализуется, он возвращается в вертикальное положение, и время продолжает свой ход. Будьте внимательны и запоминайте, каким краем стоял таймер до того, как он был положен на бок.

ЧТО ПРОИСХОДИТ, КОГДА АВАНТЮРИСТЫ ДВИГАЮТСЯ НА ОБЛАСТЬ С СУНДУКОМ ИЛИ СОКРОВИЩЕМ?

Когда авантюристы находят один из пяти сундуков, главарь воров тянет из мешочка по **ОДНОМУ** жетону за каждого авантюриста и выкладывает их на стол. Драгоценные предметы кладутся лицевой стороной вверх, в то время как жетоны джинов кладутся обратной стороной.

Затем он переворачивает жетон сундука в лабиринте для определения того, что он уже открыт.



В порядке очереди каждый авантюрист выбирает себе по жетону. Если это драгоценность, то он кладет ее в свой тайник, скрывая при этом ее стоимость от остальных. Если это джин, то он тайно смотрит на него, а затем кладет перед собой, не разглашая его эффект другим игрокам.

Когда авантюристы находят сокровище, главарь бандитов тянет из мешочка по **ДВА** жетона за каждого авантюриста и выкладывает их на стол. Драгоценные предметы кладутся лицевой стороной вверх, в то время как жетоны джинов кладутся обратной стороной.

Затем он переворачивает жетон сокровища в лабиринте для определения того, что оно уже открыто.

Сокровище является основной целью авантюристов, они не могут выбраться из лабиринта, не обнаружив его.



В порядке очереди каждый авантюрист выбирает себе по жетону, затем процедура повторяется еще раз. Если это драгоценность, то она кладется в личный тайник. Ее стоимость другим игрокам не показывается. Если это джин, то игрок тайно смотрит на него, а затем кладет жетон перед собой, не разглашая его эффект другим игрокам.

Располагаясь в очереди ближе к лидеру, вы получаете лучший выбор, но иногда, как вы сами обнаружите, это сопряжено с некоторым риском.

И ЧТО МЫ НАЙДЕМ В СОКРОВИЩЕ И СУНДУКАХ?

ПРОКЛЯТИЯ

Когда при дележе обнаруживается одно или более проклятий, резкий порыв ветра вырывается наружу при их появлении. Независимо от количества проклятий, происходит следующее:



Являющийся лидером персонаж немедленно отбрасывается в конец очереди. Все остальные персонажи сдвигаются вперед на одну область, номер второй становится лидером и т.д.

Перед тем, как начать делить, любой один авантюрист ДОЛЖЕН скинуть одну лампу, которой он владеет. Нельзя сбрасывать лампу, которая сейчас используется для освещения пути.

И наконец, заметьте, что по причине наличия этих проклятий, жетонов драгоценностей на всех уже не хватит.

Персонажи, стоящие в очереди последними, ничего не получают! И это является хорошей причиной для того, что бы постараться выбрать себе лучшее место...

Лампа и проклятия выбывают из игры.

ДРАГОЦЕННОСТИ

Каждый изображенный справа жетон приносит в конце игры своему владельцу указанное на нем количество очков.

Каждый из изображенных ниже жетонов приносит в конце игры своему владельцу по одному очку, если он у него только один. Однако если он получит второй, то их стоимость возрастает, соответственно, до 6, 8 или 10 за пару, как это изображено на самих жетонах.



ЗОЛОТОЙ

ДВА ЗОЛОТЫХ



ГРАФИН

КИНЖАЛЫ



НАБОР

СУМА С
ДРАГОЦЕННЫМИ
КАМНЯМИ

ИЗУМРУД

ДЖИН

Иногда в сундуках или сокровищах можно обнаружить джинов.

Их эффект изображен на обороте и известен только получившему жетон авантюристу.



Эти джины очень ценны, потому как могут выручать вас в опасных ситуациях.

Но джины также иногда очень заинтересованы в обретении богатства и, в некоторых случаях, их помощь более весома, если они получают немного денег.

КАК ТОГДА ЭТИ ДЖИНЫ МОГУТ БЫТЬ ИСПОЛЬЗОВАНЫ?



Внимание! Авантюристы могут использовать только одного джина в течение каждого трехминутного интервала. Поэтому авантюристам очень важно работать совместно для того, что бы использовать джинов в нужное время.

Если авантюрист желает использовать джина, он громко объявляет о своем намерении, открывает действие джина другим игрокам и тут же применяет его эффект. Затем он отдает его главарю воров, который прячет жетон за ширмой.

Использовавший своего джина авантюрист затем достает из мешка три новых жетона (драгоценностей или джинов), втайне от остальных выбирает себе один из них, который кладет в свой тайник. Два других жетона возвращаются в мешочек.

Совет: Позаботьтесь о том, чтобы джины не томились в резерве слишком долго: вы можете покинуть лабиринт, так и не поменяв их на драгоценности.

ОПИСАНИЕ ДЖИНОВ

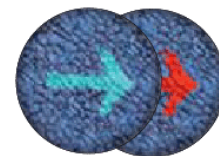
ДА БУДЕТ СВЕТ!

Использовавший джина авантюрист забирает обратно две лампы у главаря воров. Что дает шесть дополнительных минут для поиска выхода из лабиринта!



МЫ УЖЕ ПРОХОДИЛИ ЗДЕСЬ

Авантюрист дает жетон главарю воров. Последний кладет его на область в лабиринте, где в данный момент находятся авантюристы, указывая стрелкой в выбранном ими направлении.



Каждый раз, когда перед авантюристами будет эта область, главарь воров будет вынужден проинформировать их о наличии, цвете и направлении стрелки. Стрелки бывают красной и синей. Это хороший способ чуть лучше сориентироваться на местности.

В КАКУЮ СТОРОНУ К СОКРОВИЩУ?

Под давлением со стороны джина главарь воров должен выдать авантюристам первый ход по направлению к сокровищу.

Если совместно заплатить джину драгоценностей на сумму минимум в три очка, то последний любезно обяжет главаря воров показать авантюристам сразу ДВА первых шага. Все драгоценности, даже сдача, сбрасываются и выбывают из игры.



В КАКУЮ СТОРОНУ К ВЫХОДУ?

Под давлением со стороны джина главарь воров должен выдать авантюристам первый ход по направлению к выходу.

Если совместно заплатить джину драгоценностей на сумму минимум в три очка,



то последний любезно обяжет главаря воров показать авантюристам сразу ДВА первых шага. Все драгоценности, даже сдача, сбрасываются и выбывают из игры.

В КАКУЮ СТОРОНУ К ТРОФЕЯМ?

Под давлением со стороны джина главарь воров должен выдать авантюристам первый ход по направлению к ближайшему сундуку или сокровищу, не называя тип этого трофея.



Если совместно заплатить джину драгоценностей на сумму минимум в три очка, то последний любезно обяжет главаря воров показать авантюристам сразу ДВА первых шага. Все драгоценности, даже сдача, сбрасываются и выбывают из игры.

За тем, что авантюристы используют не более одного джина за каждые три минуты, следит главарь воров.

Дополнительно, хотя он и пытается одержать победу в игре, главарь воров должен всегда оставаться честным и на вопросы джина ВСЕГДА должен давать верные ответы.

А ЭТИ СОБЫТИЯ, КАК ОНИ МОГУТ БЫТЬ ИСПОЛЬЗОВАНЫ?



Напоминание: Главарь воров получает событие в начале игры и по одному по истечении каждого трехминутного интервала таймера.

Каждый раз, когда авантюристы перемещаются на новую область лабиринта, главарь воров может, если желает, использовать ОДНО из событий, находящихся в его распоряжении. Он объявляет об этом авантюристам и сообщает об его эффекте. Эффект немедленно вступает в силу. Некоторые эффекты могут быть использованы только, если авантюристы двигаются на область с сокровищем или сундуком. Будучи использованным, событие сбрасывается и выбывает из игры. Использование события отнимает время у авантюристов, так что вы обязаны играть честно и не затягивать намеренно игру!

ДВИЖЕНИЕ

Главарь воров может передвинуть жетон главаря воров на количество областей, равное количеству стрелок указанному в событии.

Для того чтобы попасть в лабиринт, используйте любой вход по вашему выбору.

Если главарь воров и авантюристы останавливаются в одной и той же области, независимо от того, произошло ли это в результате действий главаря воров или авантюристов, текущее движение немедленно прекращается и:

1. Главарь воров по своему выбору крадет у лидера авантюристов два жетона И по одному жетону у каждого из остальных авантюристов. Он может решить забрать драгоценность или джина, но не может предварительно просматривать их.
2. Авантюристы ДОЛЖНЫ скинуть неиспользованную лампу для того, чтобы выгнать главаря воров из лабиринта.
3. Главарь лидеров забирает жетон лампы и прячет его за ширмой.
4. Главарь воров кладет свой жетон снаружи лабиринта. Как только авантюристы передвинутся на новую область, и если у главаря воров есть в наличии необходимое событие, он может вновь войти в лабиринт.



ИЛЛЮЗИЯ

По вашему выбору:

- ◆ Либо вы используете это событие для передвижения жетона главаря воров на две области.
- ◆ Или вы можете решить, что найденный в данный момент авантюристами сундук является иллюзией. Только что обнаруженного авантюристами сундука на самом деле не существует, удалите его из игры.



НАВЕСНОЙ ЗАМОК

По вашему выбору:

- ◆ Либо вы используете это событие для передвижения жетона главаря воров на две области.
- ◆ Или вы можете решить, что найденный в данный момент авантюристами сундук имеет навесной замок. В порядке очереди (начиная с лидера) каждый авантюрист должен бросить кубик и попытаться открыть замок. Первый, кто выбросит шестерку, открывает его. За каждого авантюриста он тянет из мешочка по жетону. Если вытянуты проклятия, то они возвращаются обратно в мешочек и заменяются другими жетонами. Затем он распределяет их по своему выбору, по одному жетону (драгоценности или джину) каждому авантюристу.



ВСТРЕЧА С БАНДИТАМИ

Главарь воров крадет любой жетон по своему выбору у лидера авантюристов. Он сам выбирает, будет ли это драгоценность или джин, но не может их предварительно просматривать.



СОСТАВНОЙ ЗАМОК

По вашему выбору:

- ◆ Либо вы используете это событие для передвижения жетона главаря воров на две области.
- ◆ Или вы можете решить, что только что найденный аванюристами сундук защищен секретной комбинацией. В порядке очереди (начиная с лидера) каждый авантюрист должен бросить кубик и попытаться открыть замок. Для того чтобы открыть его, они должны выбросить четыре, пять и шесть. Как только, в любом порядке, будут получены все три значения, сундук открывается.



Распределение его содержимого проходит по обычным правилам.

ТЕЛЕПОРТАЦИЯ

- ◆ Либо вы используете это событие для передвижения жетона главаря воров на две области.
- ◆ Или вы немедленно перемещаете авантюристов, перемещая их на 3 области, при этом сохраняя направление треугольника и не пересекая стены.



ОБВАЛ

- ◆ Либо вы используете это событие для передвижения жетона главаря воров на две области.
- ◆ Или вы можете вызвать обвал. При помощи жетона обвала блокируйте

область по вашему выбору.

Заметка: размещая жетон обвала, вы всегда должны быть уверены в том, что:

- оставляете минимум один свободный проход к сокровищу И
- оставляете минимум один свободный проход к выходу



ВСТРЕЧА С ШАХИРИЗАДОЙ

В порядке очереди каждый авантюрист бросает кубик:

Если выпало от 1 до 4, то он поддается чарам прекрасной дамы и отдает ей любой жетон по своему выбору, помещая его в центр стола. Если это возможно, авантюрист должен отдать прекрасной Шахиризаде драгоценность. Она любит сияющие дорогие предметы. Если у авантюриста таковых не имеется, он отдает джина. Это все-таки лучше, чем ничего!



Если выпало от 5 до 6, то Шахиризада сама поддается очарованию авантюриста и на это раз она отдает ему все жетоны, которые до этого были выложены в центр стола другими авантюристами. Все оставшиеся на столе жетоны возвращаются в мешочек.

ВСТРЕЧА С ТОРГОВЦЕМ

Главарь воров берет у каждого авантюриста по жетону на свой выбор. Он может сам решить, взять ему драгоценность или джина, но он не может предварительно их просматривать. Затем он кладет все жетоны в центр стола и открывает их. После чего, в порядке очереди, каждый авантюрист забирает по жетону, который кладет в свой тайник.



ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

Игра завершается, если авантюристы удачно выбираются из лабиринта ПОСЛЕ того, как найдут, откроют и разделят между собой сокровище и ДО того, как у них закончатся лампы.

Они могут покинуть лабиринт через любой выход. Они не обязаны выходить тем же путем, что входили.

В этом случае, каждый из авантюристов может правомерно гордиться тем, что смог выбраться из лабиринта и избежать всех опасностей...

Однако только один авантюрист побеждает в игре... Самый богатый!

Для этого каждый авантюрист суммирует полученные богатства.

Помните, что вне лабиринта джины ничего не стоят...



3 ЗОЛОТЫХ
= 3 ОЧКА



1 ГРАФИН
= 3 ОЧКА



1 ПАРА УКРАШЕНИЙ
= 6 ОЧКОВ
1 УКРАШЕНИЕ
= 1 ОЧКО



1 ИЗУМРУД
= 1 ОЧКО



2 ДЖИНА
= 0 ОЧКОВ

ИТОГО в данном примере вы получаете 14 ОЧКОВ.

Игра также может завершиться в следующих случаях:

- ◆ Если из игры выбывает последняя лампа авантюристов, которые по-прежнему находятся в лабиринте.
- ◆ Если главарь воров находится на той же области, что и авантюристы и у них больше нет ни одной доступной лампы, чтобы прогнать его.

В обоих случаях в игре побеждает главарь воров...

Уах ха ха ха ха!!!

