

Правила настольной игры «Призраки» (Geister)

Автор: Alex Randolph (Алекс Рандолф)

Перевод на русский язык: Анна Миленина, ООО «Стиль Жизни» ©
Остроумная стратегическая игра с элементами блефа для 2 игроков от 10 лет.

Компоненты игры:

- игровое поле
- 16 Призраков
- 8 синих маркеров (для Добрых Призраков)
- 8 красных маркеров (для Злых Призраков)
- правила игры

Краткий обзор игры

Каждый игрок в начале игры располагает четырьмя Добрыми и четырьмя Злыми Призраками. Противнику разница между ними не видна, ее видите только Вы.

Таким образом, никогда не понятно, Добрый или Злой Призрак стоит перед Вами...

В свой ход Вы продвигаете одного Призрака вперед, назад, вправо или влево на одну клетку. Для победы Вам следует поймать четырех Добрых призраков соперника, добиться, чтобы противник поймал четырех ваших Злых призраков или вывести с игрового поля одного из своих Добрых призраков, пройдя через любую клетку с изображением стрелки на стороне соперника.

Подготовка к игре

Перед началом игры вставьте соответствующие цветные маркеры в спину каждого Призрака. Каждый игрок получает 8 Призраков, четыре Добрых (синих) и четыре Злых (красных) и расставляет их так, как показано на **рис. 1**. Вы сами решаете, как распределить Добрых и Злых на Вашем поле, при этом Ваш оппонент, конечно, не должен догадаться, где какой. Игроки договариваются, кто ходит первым.

Ход игры

Поочередно Вы двигаете своих Призраков на соседние квадраты поля – вперед, назад или вбок, **но не по диагонали** (см. **рис. 2**)

Захват призраков

Если Вы продвигаете Призрака на квадрат, занятый Призраком оппонента, Вы захватываете его себе и убираете с поля.

Цель игры

Игра заканчивается, когда один из игроков достигает одного из условий:

- Поймать четырех Добрых Призраков противника
или
- Сделать так, чтобы противник забрал Ваших четырех Злых Призраков
или
- Вывести с игрового поля одного из своих Добрых призраков, пройдя через любую клетку с изображением стрелки на стороне противника (см. **рис 1**).

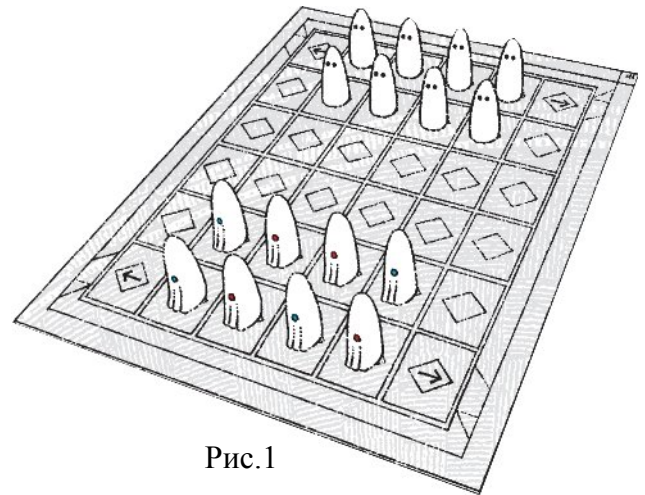


Рис.1

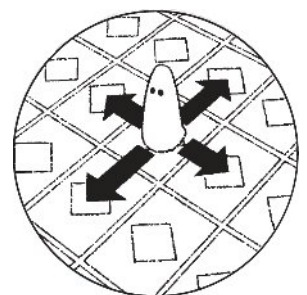


Рис.2