



Введение

Jelimvre это игра, в которой стратегия достигает невообразимых вершин. Для начала это трехмерная игра, кроме того нет ничего постоянного на доске игры, включая начальную позицию фигур. На протяжении борьбы игроки будут создавать/разрушать стены защиты и нападения, также смогут создать реки, каналы, озера и т.д. Ничего не оставляет на волю случая. Таким образом, военная борьба забавляет не только принимая участие с армией, но и изменяя физическое пространство до и во время игры. С другой стороны, эта игра, которая дает возможность восстановить потерянные фигуры, это относится к получению подкрепления. С этим добавляется реальность и большие возможности прибегнуть к стратегии.

В общих чертах, эта игра похожа на Шахматы и в некотором смысле эта игра была создана в честь этой интернациональной игры, используя ее как основу и обогащая ее новыми аспектами. Сейчас ты должен максимально использовать свои замки и быстро передвигаться по воде для твоих атак, но не забудь о твоей защите и, кроме того, можешь атаковать в воздухе с твоим драконом. В этой игре идут в счет все методы борьбы, ты должен быть великим стратегом чтобы нанести поражение твоему врагу. Одним словом, эта игра эволюция Шахматной игры.

ЦЕЛЬ ИГРЫ objetivo del juego

Это ничто иное как удалить короля противника (единственная фигура, которую нельзя восстановить), игра заканчивается таким образом когда фигура короля одного из игроков удалена или загнана в угол без какой-либо возможности спастись.

ЭЛЕМЕНТЫ КОТОРЫЕ СОСТАВЛЯЮТ ИГРУС

Игровая доска, фигуры строительства, фигуры воды, фигуры армии, счетчик игры.

ИГРОВАЯ ДОСКА

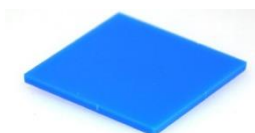


Квадратная поверхность окруженная рамкой с отверстиями с двух противоположных сторон. Основа состоит из чередующих белых/светлых и черных/темных квадратов. В итоге 11 на 11, т.е. 121 квадратов, с черными/темными квадратами в углах поверхности.

ФИГУРЫ СТРОИТЕЛЬСТВА

3 вида фигур, которые составляют игровую доску или физическое место сражения.

ФИГУРЫ ВОДЫ



Составляют канавы, ямы, озера, по которым армия может быстро передвигаться, они такого же размера как и квадраты игровой доски и имеют толщину адекватную для манипулирования. Состоит из 14

фигур, которые могут быть использованы обоими игроками, более подробно смотрите в разделе "Движение и свойства фигур".

ФИГУРА ВОССТАНОВИТЕЛЬ



2 фигуры красного цвета для каждого игрока, такого же размера как и фигуры воды.

ФИГУРА КРЕПОСТНАЯ СЕНА



Включает в себя 16 фигур, 8 из которых белые и 8 черные, из них строятся крепостные стены, их расположение на игровой доске решает каждый игрок. По размеру они такие же как и квадраты игровой доски, что облегчает их размещение, за исключением его толщины, что является достаточным чтобы возвысить крепостную стену над игровой доской. Составляют один предмет все фигуры крепостной стены объединенные по бокам или у вершины.

СЧЕТЧИК ИГРЫ

Речь идет об устройстве из 12 отверстий в рамках игрового поля (каждый игрок имеет свой счетчик справа) и один цилиндр который легко вставляется в указанные отверстия. Каждый раз как игрок завершит свой ход, он продвигается на одну позицию в табло иры.

ФИГУРЫ АРМИИ

Представляют армию и имеют ряд правил для передвижения по игровой доске, способ нападения и восстановления. Включают в себя: Солдаты (11), Башня (2), Королевская стража (2), Рыцари (2), Дракон (1), Королева (1), Король (1).

ПЕРЕДВИЖЕНИЯ ФИГУР АРМИИ

Ни одна фигура не может передвигаться на квадрат занятый другой фигурой такого же цвета, однако если фигура другого цвета (противника), занимает этот квадрат, она удаляет фигуру которая ранее его занимала, тоже самое применяется и к фигуре восстановления (фигура строительства) каждого игрока, удаляя ее, теряется возможность восстановить фигуру в дальнейшей игре. Фигуры которые встречают на своем пути со своей фигурой восстановления, не могут ее пропустить, но могут подняться на нее и во время следующего хода продолжать свой путь оставляя ее, за исключением дракона который может пройти сверху всех фигур.

Общие правила передвижения по крепостной стене и по воде: только дракон может пройти над ними, для остальных фигур они являются преградой.



СОЛДАТЫ

-Солдаты могут передвигаться как по поверхности, так и по крепостной стене.

-Движение по поверхности это движение на один квадрат вперед.

-Солдаты могут подниматься на свою крепостную стену, если она прилегает к своей позиции по бокам или у вершины.

-Когда солдат находится на поверхности, он может удалить фигуру противника который находится на на двух диагональных квадратах впереди него.

По выбору каждый солдат может продвинуться на два квадрата в первом передвижении от его первоначального положения.

-Передвижение по крепостной стене (речь идет о собственной крепостной стене, нельзя подниматься на стену соперника). По своей стене можно передвигаться по всем квадратам в любом направлении, вперед, назад, боком или по диагонали. По направлению к своей территории, можно спуститься со стены передвигая положение (боком или диагонально). По направлению соперника можно атаковать фигуры соперника, его возвышенная позиция ему дает ряд преимуществ в его передвижениях: два квадрата по вертикали и одна по горизонтали направо и налево (как передвижения рыцаря).

-Пешки могут передвигаться по крепостной стене противника только в том случае если они строят стену смежную со своей стеной, передвижение пешек по стене противника будет таким же как и на поверхности.

-Для того чтобы удалить другую фигуру на стене, пешки должны передвинуться на один квадрат вперед и по диагонали. Не важно если они находятся на собственной стене или на стене противника.

-Если солдат дойдет до последнего ряда своего нападения (первый ряд своего противника) может поменять эту фигуру на любую другую которая была удалена, за исключением дракона и фигуры восстановления.



БАШНЯ

Может передвигаться вертикально или горизонтально, хотя она не может перешагнуть другие фигуры. Это элемент основной для защиты, так как находится (боком или по диагонали) рядом с фигурой крепостной стены, не позволяет сопернику удалить эту фигуру и всех

тех которые находятся по соседству с ней с боку или по диагонали. Башня защищает крепостную стену рядом с которой находится.



КОРОЛЕВСКАЯ ОХРАНА

Королевская охрана передвигается по диагонали. Она не может перепрыгивать через другие фигуры.



РЫЦАРЬ

Это единственная фигура, которая может перепрыгивать над другими фигурами, за исключением дракона. Рыцарь может передвигаться на два квадрата горизонтально и на один квадрат вертикально или на один квадрат горизонтально и на два квадрата вертикально.



ДРАКОН

Может передвигаться вертикально, горизонтально и по диагонали, может перепрыгивать над собственными фигурами или чужими и может удалять любые фигуры. Также может перепрыгнуть или опуститься на стену. Может прыгнуть над водой. Для того чтобы удалить короля или фигуру восстановителя ни одна фигура не может помешать ему. Может удалить солдатом которые находятся на стене.



КОРОЛЕВА

Может передвигаться вертикально, горизонтально или по диагонали, не может перепрыгнуть через другие фигуры.



КОРОЛЬ

Может передвигаться на один квадрат в любом направлении (горизонтально, вертикально или по диагонали). Может удалять только те фигуры которые прилегают к квадрату на котором он находится.

ДВИЖЕНИЯ И СВОЙСТВА ФИГУР СТРОИТЕЛЬСТВА

ФИГУРЫ ВОДЫ

Игрок может создать зону воды соединяя фигуры воды по вертикали или по бокам, по желанию игрока эта зона может быть узкая или широкая. После того как будет построена зона воды, она может увеличиваться и использоваться обоими игроками без различия.

Движение по воде рассчитано для массивного и быстрого передвижения армии, так как фигуры не могут долго находиться в зоне воды. Для того чтобы войти и выйти в зону воды, боковые и верховые положения, которые занимают различные фигуры, должны быть объединены с фигурами которые составляют зону воды. Игрок будет решать какое количество фигур будет передвигаться по воде, а также выход на стратегическое место которое не должно быть занято другой фигурой.

ФИГУРА ВОССТАНОВИТЕЛЬ

Также как и остальные фигуры, эта фигура размещается в начале игры на выбор игрока. Она позволяет игрокам ввести снова в игру любую фигуру, которая была удалена, она как волшебная дверь которая дает вход в игру. Нормы для восстановления фигур определены по счетчику игры. Фигура восстановленная разместиться на фигуре восстановителе и с этого положения начнут свои передвижения по игровой доске. Только может быть занята фигурой которая восстанавливается и как и остальные фигуры может быть удалена соперником, если в момент удаления над ней находится фигура восстановителя, она также будет удалена.

Для того чтобы поменять положение фигуры восстановителя, будет необходимо чтобы счетчик игры достиг позиции 12.

ФИГУРЫ КРЕПОСТНОЙ СТЕНЫ

Эти фигуры будут вводиться и удаляться из игры согласно указаниям в "Счетчике игры".

Только дракон и солдаты смогут подняться на крепостную стену и перемещаться по ней. Дракон перемещается без границ по стене, и как перемещается пешка смотри в отделе "Движение фигур армии". Когда любой из игроков разместит башню рядом со своей стеной, башня защитит стену и противник не сможет взломать ее (Смотри "Башня" в отделе "Движения фигур армии").

СЧЕТЧИК ИГРЫ

Каждый раз как игрок передвигается, он достигает одну позицию в своем счетчике игры. Согласно позиции счетчика игры игрок получает различные преимущества "игры стратегии" (за исключением позиций 5, 7 и 11, которые считаются проходящими позициями), но после того как была использована возможность "игры стратегии", он возвращается к началу игры (позиция 1), за исключением когда счетчик игры находится на позициях 2 и 3, так как в этих случаях продвигается на одну позицию в счетчике игры. Если один игрок имеет свое табло игры на позиции 7, это означает что он не

использовал возможность которая ему была предоставлена, но в любой момент (в свою очередь игры) он может выбрать "игру стратегии", которые возможны с позиции 7, а затем считая позиции в обратном порядке (6,5,4,т.д.), включая возможности позиций 2 и 3. После того как была реализована одна из этих игор, указатель игры возвращается на позицию 1 счетчика.

Когда игрок дойдет до позиции 12 и решит не использовать возможности "игры стратегии", будет продолжать оставаться на той же позиции до тех пор пока не посчитает нужным использовать любую из возможных игор.

Возможности которые предлагает счетчик игры следующие:

-Восстановить фигуру (в том случае если игрок не потерял красную фигуру восстановителя). Фигура восстановленная разместиться на красной фигуре восстановителя и отсюда начнет двигаться по правилам установленным для этой фигуры, с последующей игрой своего восстановления.

Построить/разрушить крепостную стену или замок, используя для этого фигуру крепостной стены, ее можно разместить на любую позицию игровой доски, которая не занята фигурой армии или другой фигурой крепостной стены.

-Собрать/Удалить канаву, яму... Это достигается добавляя/убирая фигуру воды.

СЧЕТЧИК ИГРЫ В ПОЗИЦИИ 1

Эту позицию имеют игроки в начале игры и к которой возвращаются после того как используют игру счетчика (за исключением когда счетчик игры находится в позициях 2 и 3).

СЧЕТЧИК ИГРЫ В ПОЗИЦИИ 2-3

Игрок в то время как двигает фигуры армии, если хочет может разместить на доске игры: фигуру воды или фигуру крепостной стены.

Эти фигуры должны размещаться вместе с боку или в углу в квадрате на котором находится собственная фигура, которая не обязательно должна быть фигурой которую игрок передвинул или хочет передвинуть.

СЧЕТЧИК ИГРЫ В ПОЗИЦИИ 4

Игрок вместо того как передвигать фигуры армии может восстановить (если у него есть фигура восстановитель) следующие фигуры: солдаты, рыцарь, королевская охрана, имея в виду ту фигуру которая была потеряна во время сражения.

СЧЕТЧИК ИГРЫ В ПОЗИЦИИ 6

Игрок вместо того как передвигать фигуры армии может выбрать одно из следующих действий:

-Разместить на свой выбор от одной до трех фигур крепостной стены (если имеются фигуры стены и позиция не занята другой фигурой).

-Передвинуть от одной до трех фигур своей стены на позиции прилегающие к занятым, в том случае если позиция не занята другой фигурой.

-Удалить фигуры крепостной стены. Игрок вместо того как передвигать фигуры армии может удалить до трех фигур своей стены или соперника. В случае если речь идет о стене противника нужно иметь ввиду ограничения которые предлагает башня (см. "Движения фигур армии башни"). Для того чтобы удалить фигуру стены нужно иметь свою фигуру рядом с боку или у вершины одной из фигур стены которую собираешься разрушить, кроме того если эта фигура стены занята фигурой, она тоже будет разрушена вместе с ней.

СЧЕТЧИК ИГРЫ В ПОЗИЦИИ 8

Игрок вместо того как передвигать фигуры армии может восстановить (если имеет фигуру восстановителя) одну из следующих фигур: Башню и Королеву.

СЧЕТЧИК ИГРЫ В ПОЗИЦИИ 9

Игрок вместо того как передвигать фигуры армии может добавить/удалить от 1 до 5 фигур воды прилегающие с боку или по диагонали, требуется иметь свою фигуру рядом с боку или у вершины одной из фигур воды, которую собираешься добавить/удалить.

СЧЕТЧИК ИГРЫ В ПОЗИЦИИ 10

Игрок вместо того как передвигать фигуры армии может удалить одну фигуру стены не имея при этом прилегающей к ней свою фигуру.

СЧЕТЧИК ИГРЫ В ПОЗИЦИИ 12

Игрок вместо того как передвигать фигуры армии может поменять позицию фигуры восстановителя в свободное место игровой доски, в то же время восстановить любую из фигур которые были удалены. Счетчик игры будет оставаться в этой позиции до тех пор пока не будет произведена игра, которую позволяет, счетчик игры в этом случае переместится на позицию 1.

НАЧАЛО ИГРЫ

Начиная игру каждый игрок имеет по 20 фигур армии, 8 крепостной стены и 14 фигур воды одинаковые для обоих. Оба игрока должны согласовать кто будет играть с белыми и кто с черными фигурами. Игроки разместят фигуры армии и восстановителя на двух первых рядах игровой доски. Распределение фигур предоставляется на свободу выбора игрока. Сначала распределит свои фигуры игрок с белыми фишками, затем игрок с черными фигурами. Всегда начинает игрок у которого белые фигуры. После того как игрок передвинул фигуру, он уже не сможет вернуть назад фигуру (за исключением для игры по парам).

В первом передвижении в начале игры игроки могут выбрать: передвинуть фигуру армии или же начать строительство крепостной стены или же зону воды или оба вместе. Во втором случае смогут выбрать до 6 фигур между фигурами воды и крепостной стены в нужной пропорции, таким образом смогут построить крепостную стену из 6 фигур или зоны воды из 6 фигур, или зону воды из 4 фигур и крепостную стену из 2 фигур. Таким образом, крепостная стена и зона воды смогут расположиться вместе на доске или на расстоянии друг от друга, если эти позиции не заняты другими фигурами. Если противники это согласуют в начале игры, игра будет контролироваться песочными часами, имея в своем распоряжении для каждого игрока по 30" для передвижения. Если за пройденное время игрок не осуществит передвижение, потеряет свой ход. Если игрок, после того как закончилось время, имеет фигуру в воздухе, он не сможет разместить ее ни на одну позицию и ее потеряет.

ПРАВИЛА ИГРЫ ПО ПАРАМ

Правила те же самые когда играют два игрока индивидуально, за исключением:

-Всегда используется контролер времени 30" для каждого передвижения.

-В течении 30" в распоряжении которого имеет пара для реализации своего хода может поменять ход столько сколько хочет если это не выходит за пределы времени, т.е. 30".

-Пара которая осуществила последнее передвижение, она поручена для назначения времени для того чтобы начал играть противник.