

АТОН

Подготовка к игре.

Игровое поле собирается и располагается между игроками.

Каждый игрок берёт 29 фишек своего цвета (собственные запасы игроков), (ещё одну фишку своего цвета для подсчёта очков?), колоду карт и белую «разменную»? фишку.

Игроки тасуют свои колоды карт и кладут их лицом вниз рядом с полем. Фишки подсчёта очков кладутся рядом с делением 1 шкалы подсчёта очков.

Как играть.

Начало раунда - Каждый игрок берёт 4 верхние карты из колоды, смотрит их и раскладывает по одной лицом вниз на специальные места.

Один раз за игру каждый игрок может сбросить 4 взятые карты, «заплатив» за это «разменную» фишку, и взять новые 4 карты.

Когда оба игрока разместили свои карты, они переворачивают их лицом вверх и оценивают (сравнивают, разыгрывают?) одну за другой (один за другим?).

Когда все 8 карт будут разыграны, они сбрасываются и игроки берут по 4 новые карты. Начинается следующий раунд.

Когда колода карт заканчивается, сброшенные карты тасуются и формируется новая колода.

Поля (области) для карт

Поле № **1** - очки:

Значения карточек игроков сравниваются. Игрок с наибольшим достоинством карты получает удвоенную разницу в очках. Если значения карт одинаковые очки не получает никто.

Пример: У Петера карта =1, у Ельке =4. Разница 3. Ельке получает двойное значение, т.е. 6 очков и передвигает свой маркер по шкале подсчёта очков на 6 делений.

Карточные поля 2-4 определяют(обуславливают?) порядок игры и показывают сколько фишек нужно извлечь (удалить) или разместить в каком храме.

Поле № **2** – порядок(очередность) игры / удаление фишек:

Карты, положенные здесь, обуславливают 2 вещи:

а) **Очередность игры игроков до конца текущего раунда**

Начинает игрок с более низким значением карты. (Пример: у синего карта=4, у красного=3.Первым начинает красный).

Если значения карт одинаковые, то начинает игрок, у которого было значение карты меньше на поле 1. Если и там значения карт были одинаковые, то оба игрока берут карты по одной из своей колоды, пока значения карт не будут разными.

б) **Удаление фишек** (кроме первого раунда)

Игрок в свою очередь удаляет фишки из храмов. Количество фишек определяется «значением карты минус 2».

-если результат положительный, то игрок убирает с поля соответствующее количество любых фишек противника .

-если результат **-1**, то игрок должен убрать 1 любую свою собственную фишку.

Если фишек в храмах недостаточно, убираются все имеющиеся фишки.

Пример: Если у игрока рядом с полем 2 лежит карта «4», то он может убрать $4-2=2$ фишки противника. Если карта «2» - никакие фишки не удаляются.

Примечание- Карта рядом с полем 3 показывает, из какого храма могут быть удалены фишки.

Извлечённые фишки помещаются в «Царство Мёртвых».

Поле № **3**- определяют храм

Карта, положенная здесь, показывает храм, из которого игрок может удалить или в который может поместить фишки. Могут быть задействованы (использованы) храмы с номерами меньшими или такими же как на карте.

Пример: Карта со значением «2» на этом поле(№3) показывает, что фишки могут быть удалены (помещены) из областей в храмах 1 и 2.

Поле № **4** – размещение фишек

Карта сыгранная (положенная) здесь определяет количество собственных фишек игрока, которые берутся из собственного запаса в текущем раунде и размещаются в храмах. 1 фишка всегда кладётся на 1 (любую) незанятую область (ячейку) в храме. Если у игрока нет фишек в его запасе, он не может размещать фишки.

Примечание – карта на поле №3 показывает в каких(каком) храме можно размещать фишки.

Фишки нельзя размещать на свободных областях в «Царстве Мёртвых».

«Царство Мёртвых»

Фишки помещаются в «Царство Мёртвых», если :

- фишки извлекаются (убираются) из храмов;
- фишки не могут быть размещены в храме (нет свободных мест).

Фишки размещаются на свободных местах в «Царстве Мёртвых». Если «Царство Мёртвых» полностью заполнено, оба игрока заканчивают свои ходы(раунд заканчивается) , и начинается подсчёт очков.

Пример: Питер может разместить 4 фишки в храмах 1 и 2. В первом храме есть одно свободное место, во 2ом – 2 места. Для четвёртой фишки места не хватило. Она помещается в «Царство Мёртвых».

Примечание. Если игроку нужно положить в «Царство Мёртвых» фишек больше, чем там осталось свободных мест, то остальные фишки возвращаются в запас.

Подсчёт очков

Очки начисляются следующим образом:

Храм №1 - Игрок с наибольшим числом фишек в этом храме, получает очки, которые равны разнице между фишками игроков (напр., у красного 6 фишек в первом храме, у синего 3 фишки. $6- 3 = 3$ очка красному).

Храм №2 – Игрок с наибольшим количеством фишек в этом храме получает **5** (всегда) очков (напр., у синего 4 фишки во втором храме, у красного – 2. Синий получает 5 очков).

Храм №3 – Игрок с наибольшим числом фишек в этом храме, получает столько очков, сколько фишек он здесь имеет (напр., красный имеет в третьем храме 4 фишки, синий -2 . Красный получает 4 очка).

Храм №4 – Игрок с наибольшим числом фишек в этом храме получает по 3 очка за каждую свою фишку, расположенную на голубой области во всех храмах (в каждом храме имеется 1 область голубого цвета) (напр., у синего 2 фишки в четвёртом храме, у красного-1. Синий получает очки за 3 своих фишки, размещённые в 3х храмах на голубых областях. $3 \times 3 = 9$ очков).

Чёрные области – Игрок с наибольшим количеством фишек на чёрных областях получает **8** очков.

Бонусные области – Каждый игрок разместивший свои фишки на бонусных областях получает сумму всех своих бонусов (бонусные области бывают по +1 или +2 очка).

Примечание – если в храме нет большинства, то никто не получает очков. Это же условие относится к чёрным областям.

После подсчёта очков оба игрока ,начиная с лидера (по очкам), возвращают себе в запас 4 фишки из храмов. (Если у них одинаковое количество очков, то начинает красный.) По возможности, фишки забираются из каждого храма. Если у игрока нет фишек в храме, тогда фишка берётся из храма с самым большим значением (номером), в котором у него имеются фишки.

Фишки из «Царства Мёртвых» и изъятые из храмов возвращаются в запасы игроков.

Если игра не закончена, начинается следующий раунд.

Конец игры

Игра немедленно заканчивается, если (после розыгрыша карт на 1 и 4 полях) выполнено одно из условий:

- **набрано 40 очков;**
- **все области в храме заняты;**
- **заняты все жёлтые или зелёные области в во всех 4х храмах**

Игрок, выполнивший эти требования побеждает.

В противном случае, игра заканчивается после подсчёта очков, если игрок набрал 40 или более очков. В этом случае – подсчёт очков идёт до конца. И победителем становится игрок с наибольшим количеством очков. Если очки у игроков одинаковые – ничья.