



У комплект гри входить

- Ігрова дошка
- 72 шестикутники із зображенням ділянок хобота (включаючи чотири закінчення)
- 12 медальйонів із зображенням слона: 4 "золотих", 4 "срібних" та 4 "бронзових"

Мета гри

Ринок на Бомбейському базарі панує в цілковитому хаосі: хоботи слонів переплутані разом, а їхні власники сперечаються, чий слон має найдовший хобот... Ідея гри полягає в тому, щоб спробувати витягнути хобот свого слона якомога довше, намагаючись при цьому завадити іншим гравцям побудувати власні слонові хоботи, щоб вони були такими ж довгими.

Підготовка до гри

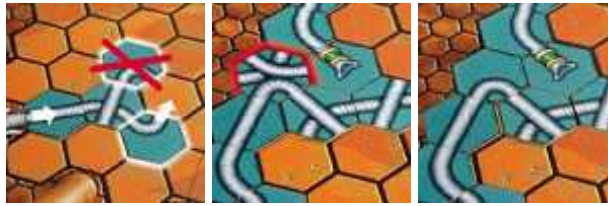
- Розмістіть ігрове поле на столі.
- Відсортуйте шестикутники за формою зображених на них ділянок хобота.
- Виберіть кожен по слону, хобот якого ви подовжуватимете. Якщо грають двоє, то виберіть діаметрально протилежних слонів.
- У грі з двома або трьома гравцями закінчіть хоботи слонів, що не беруть участь у грі, за допомогою шестикутників-закінчень.
- Киньте жереб, щоб визначити, хто ходитиме першим.
- Право ходу передається за годинниковою стрілкою.

Як грати

Починає наймолодший гравець, хід йде за годинниковою стрілкою.

- Під час свого ходу кожен гравець вибирає один шестикутник із зображенням хобота та розміщує його на полі перед наявним хоботом.
- Кожен новий шестикутник має подовжувати хобот. У хоботі не може бути розривів (див. мал. 1).
- На шестикутнику може бути зображено 1, 2 або 3 ділянки хобота.
- При розміщенні шестикутника ви можете орієнтувати його довільно за умови, що виконуються три наступні правила:
 1. Жодна ділянка хобота не може упиратися в край ігрового поля (див. мал. 2).
 2. Жодна ділянка хобота не може з'єднуватися з хоботом слона супротивника.
 3. Кожна ділянка хобота повинна розташовуватись з урахуванням розташування хоботів інших слонів. Не дозволяється навмисне блокування хоботів слонів супротивників (див. мал. 3).
- Кожен шестикутник із зображенням ділянки хобота може бути використаний лише один раз і лише одним гравцем.
- Шестикутники із зображенням кількох ділянок хобота можуть бути використані кілька разів одним і ті ж гравцем якщо на хоботі його слона є вузли, або його противниками якщо хоботи їх слонів проходять через нього.
- Іноді, розмістивши черговий шестикутник на ігровому полі, гравцеві може вдасться з'єднати хобот його слона з ділянкою хобота, який на даний момент ніким не використовується. В цьому випадку хобот його слона подовжується на відповідну кількість ділянок і гравець продовжує будувати хобот у наступному раунді з того місця, де закінчується нова секція хобота (див. мал. 4).

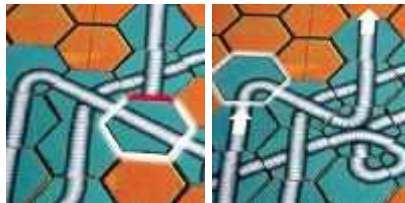
Увага! Коли шестикутники із зображенням однією або кількох конкретних ділянок хобота закінчиться гравцям доведеться продовжувати гру з наявними шестикутниками.



Малюнок 1

Малюнок 2 а

Малюнок 2 б



Малюнок 3

Малюнок 4

Вибуття гравців

- Якщо гравець не може більше додати жодного шестикутника, не порушивши при цьому вищезгаданих правил, йому слід покласти шестикутник із зображенням закінчення хобота поряд з останньою ділянкою хобота свого слона. На цьому гра для цього гравця закінчується і він залишається чекати на результати супротивників.
- Інші гравці продовжують гру. Коли в грі залишиться останній гравець, він продовжує грати, поки це можливо.
- Гра закінчується, коли з неї виходить останній гравець.

Увага!

- Закінчення хоботів можуть розміщуватися гравцями без урахування ділянок, що залишаються без використання.
- На одному полі можуть розміщуватися кілька закінчень.

Переможець

- Коли всі закінчення хоботів розміщені на ігровому полі, гравцям слід підрахувати кількість ділянок у хоботі свого слона. Підрахунок починається з ділянки наступного за головою та закінчується закінченням хобота. Якщо хобот кілька разів проходить через ту саму ділянку, то ця ділянка вважається щоразу.
- Переможцем виходить той із гравців, хобот якого слона складається з найбільшої кількості ділянок.

Турнір

Для проведення турніру використовуються 12 медалей, що входять до комплекту: 4 золоті, 4 срібні та 4 бронзові. Наприклад, можна зіграти чотири раунди в кожному з яких переможець отримає золоту, гравець, який посів друге місце, срібну і гравець, який посів третє місце, бронзову медаль. Потім підраховується кількість набраних гравцями медалей та визначається переможець. Ним стає гравець, який отримав найбільше золотих медалей. Якщо кількість золотих медалей однакова у кількох гравців, то підраховується кількість срібних та бронзових.

Гра поодинці

- Гравець розміщує закінчення хоботів біля голів трьох слонів, що не беруть участь у грі.
- Гра продовжується з використанням вищевикладених правил і закінчується, коли подальше продовження хобота стає неможливим.
- Гравець підраховує кількість ділянок хоботу так само, як і в грі з кількома гравцями.
- З цього числа слід відняти кількість порожніх полів і продовжень, що залишилися невикористаними.
- Мета наступних ігор – покращити цей результат!