

Правила игры



Настольная игра для 2-4 игроков старше 8 лет

- *Простые правила*
- *Быстрая стратегическая игра*
- *Бесчисленное количество возможных комбинаций*

Количество игроков: от 2 до 4.

Время игры: 10–15 минут.

Состав игры: игровое поле, 15 двухцветных деревянных фишек (всего 6 цветов), 24 пластиковых маркера выполненных заданий (6 цветов).

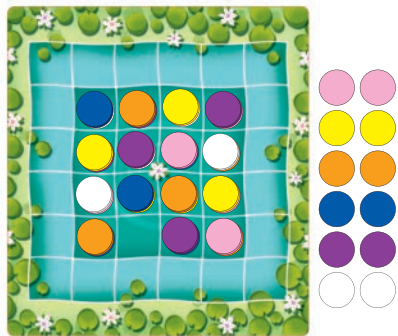
1-й вариант игры

Подготовка к игре. Разместите игровое поле на столе. В 16 центральных клетках, выделенных цветом, расположите 15 деревянных фишек следующим образом:

- три цвета (учитывается только цвет верхней части) должны повторяться три раза, а оставшиеся три цвета — два раза;
- две фишки одного цвета не могут находиться в одном ряду или столбце и не должны касаться друг друга по диагонали.

Поместите 12 маркеров (по 2 каждого цвета) рядом с доской. Остальные маркеры не используются в этой игре (см. образец ниже).

Прыжок с переворотом

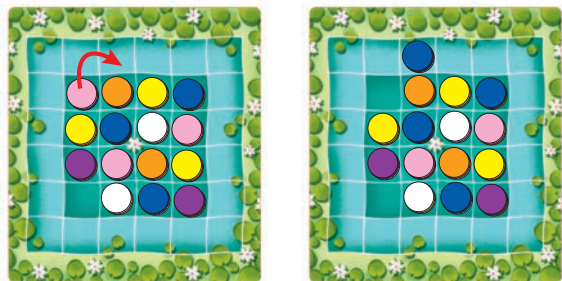


Цель игры — собрать максимальное количество маркеров, формируя на игровом поле ряд из трёх фишек одного цвета.

Ход игры. Игру начинает игрок, который последним ловил лягушек, далее ход переходит по часовой стрелке.

Правила перемещения фишек:

- В свой ход вы можете фишку либо *передвигать*, либо *перепрыгивать* ею через другие фишки. Выполняя перемещения, остерегайтесь создавать благоприятные игровые ситуации для других игроков.
- Если вы *передвигаете* фишку, вы должны её поставить на соседнюю пустую клетку, после чего её нужно перевернуть (см. пример ниже).

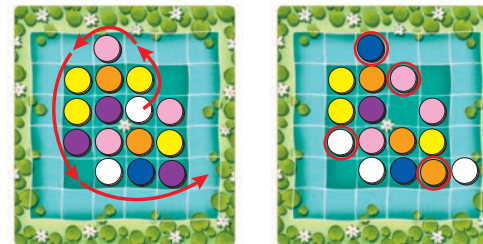


- Если ваша фишка *перепрыгивает*, вы должны следовать следующим правилам:
 1. Можно прыгать в любом направлении, в том числе по диагонали.
 2. Между прыгающей фишкой и фишками, которые вы перепрыгиваете, не должно быть пустых клеток.
 3. Вы можете продолжать прыгать столько, сколько хотите, если позволяют условия. Но вы не можете приземляться на одной

Прыжок с переворотом

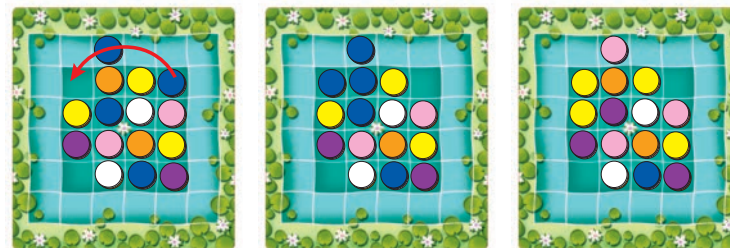
и той же клетке больше одного раза, и вы не можете вернуться в исходную клетку. Вы также должны остановиться, если вам удастся составить ряд из трёх и более фишек одного цвета.

4. Последняя фишка, которую вы перелетаете при каждом прыжке, должна переворачиваться.



На рисунке слева стрелками показано направление прыжков фишкой, справа — изменения на поле (перевернутые фишки) в результате этого действия.

- Если вы составили ряд из трёх фишек одного цвета, вы берёте маркер такого же цвета. Если маркера нужного цвета больше нет, то игрок ничего не берёт. Выстроенный ряд из трёх фишек и соприкасающиеся фишки того же цвета должны переворачиваться в конце вашего хода (см. пример ниже).



На примере совпали 3 фишки синего цвета, в конце хода они все переворачиваются, равно как и касающаяся их синяя фишка слева.

- Если после переворачивания трёх (или более) фишек получается новый ряд из трёх фишек одного цвета, то вы берёте ещё один маркер того же цвета, что и фишки. Игра останавливается, когда остаётся только один свободный маркер.

Игрок с наибольшим количеством маркеров выигрывает игру. В случае равного счёта выигрывает игрок с большим количеством наборов из двух маркеров одного цвета.

2-й вариант игры

Цель игры — собрать набор из маркеров всех 6 цветов.

Подготовка. Установите игральную доску и расположите произвольно 15 фишек в 16 центральных клетках на поле. В этой игре действует всего одно правило при подготовке: нельзя ставить 3 фишки одного цвета на прямой линии.

- Поместите 6 цветных маркеров (по 1 каждого цвета) рядом с доской со стороны каждого из игроков.
- Если игроков меньше четырёх, лишние маркеры уберите в коробку, в этот раз они не понадобятся.

Ход игры. Начинает игрок, который квакает музыкальнее остальных. Далее ход переходит по часовой стрелке. Правила перемещения такие же, как в Игре 1, но в Игре 2 игрок может взять только один маркер каждого цвета. Это означает, что если соберёте ряд из трёх фишек одного цвета, но маркер этого цвета у вас уже есть, вы не сможете взять дополнительный.

Игрок, первым собравший комплект из 6 маркеров, выигрывает игру.



STEP
COMPANY puzzle®

ЗАО «Степ Пазл»

142105, Россия, Московская обл.,
г. Подольск, ул. Большая Серпуховская, д. 63а.
Тел.: (495) 660-37-73, www.StepPuzzle.ru

© ЗАО «Степ Пазл», 2019

Автор *Мартин Н. Андерсен.*
Руководитель проекта *Е. О. Панаева.*
Главный редактор *О. Б. Юсова.*
Иллюстрации и дизайн *И. Г. Ловцов.*
Верстальщики *А. В. Прохоров, К. А. Соколовская.*