



Twisty

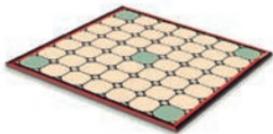


ans years
anos Jahre
8-99



Twisty

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold
Conteúdo • Игровой комплект



x1



X28



x44



X4



X4



8-99 лет



2-4 игрока



25 минут

В комплекте: 4 фишки игроков и 4 соответствующих жетона «фишка», 28 картонных жетонов «цветной кубик» (4 серии: звезда, квадрат, треугольник, круг), 1 игровое поле, 44 деревянных жетона «цветной кубик»:

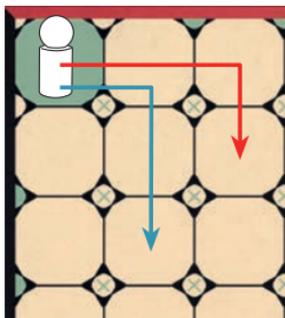


4 шт. 1 шт. 3 шт. 3 шт. 3 шт. 6 шт.

Цель игры: первым дойти до центральной клетки, собрав 7 цветных кубиков в определенном порядке.

Подготовка к игре. Перемешайте 44 деревянных жетона «цветной кубик» и выложите их в случайном порядке на поле, закрыв все клетки кроме центральной и четырех угловых. Каждый игрок выбирает фишку и берет соответствующий жетон «фишка». Он ставит свою фишку в любой из 4 углов игрового поля и кладет жетон «фишка» перед собой. Игрок также берет серию картонных жетонов «цветной кубик» (звезда, квадрат, треугольник или круг), перемешивает их и выкладывает перед собой в ряд стороной «цветной кубик» вверх. Они показывают, в каком порядке (слева направо) он должен собрать 7 цветных кубиков.

Ход игры. Начинает самый младший игрок, а затем ход переходит по часовой стрелке. Игрок (назовем его «А») перемещает свою фишку на 3 клетки буквой «Г», то есть на 2 клетки по горизонтали и 1 по вертикали или на 1 клетку по горизонтали и 2 по вертикали.



Дальнейшие действия игрока А зависят от клетки, на которой окажется его фишка.

- Пустая клетка: он остается на ней до следующего хода.
- Клетка с жетоном «цветной кубик»:
 - Если это следующий цветной кубик его серии, игрок забирает деревянный жетон и кладет его под соответствующий картонный жетон своей серии.



Картонные жетоны «цветной кубик»



Деревянные жетоны «цветной кубик»

– Если это не следующий цветной кубик его серии, фишка остается там до следующего хода.

● Клетка с жетоном «**дополнительное перемещение**»:

 : Игрок может либо остаться на этой клетке, либо переместиться на любую соседнюю клетку по горизонтали или вертикали.

 : Игрок может либо остаться на этой клетке, либо переместиться на любую соседнюю клетку по диагонали.

 : Игрок может либо остаться на этой клетке, либо выполнить еще одно перемещение буквой «Г».

 : Игрок может либо остаться на этой клетке, либо переместиться на любой аналогичный жетон, если он не занят другим игроком.

Примечание 1. Игроки могут выполнить несколько перемещений за один ход.

Например, игрок А перемещает фишку буквой «Г» и попадает на жетон .

Переместив фишку на одну клетку по диагонали, он попадает на жетон

, что позволяет ему выполнить еще одно перемещение буквой «Г», после которого он попадает на нужный ему цветной кубик. То есть он добрался до него за один ход.

● Клетка, на которой уже находится фишка другого игрока (назовем его «Б») Если у игрока Б уже есть следующий цветной кубик (деревянный жетон) из серии игрока А, игрок А может украсть этот кубик и положить его перед собой под соответствующий жетон. В этом случае игрок Б перемещает свой картонный жетон этого кубика в конец своего ряда и ставит свою фишку на один из свободных углов игрового поля.

Примечание 2. Игрок А может завершить перемещение на клетке, занятой игроком Б, только если:

- у игрока Б есть следующий кубик из серии игрока А;
- этот кубик не защищен (см. правило жетона «защита»).

● Клетка с жетоном «**защита**»

 : Игрок может защитить свои цветные кубики. Для этого он кладет уже заработанные деревянные жетоны поверх соответствующих картонных жетонов. Все эти кубики теперь защищены, и их больше нельзя украсть.

  **Деревянные жетоны «цветной кубик»**

       **Картонные жетоны «цветной кубик»**

Конец партии

Побеждает игрок, который первым собрал 7 кубиков своей серии в нужном порядке, а затем дошел до центральной клетки.