

ЦВЕТАРИКИ

Количество игроков: 1-5 игроков

Возраст: от 8 лет

Продолжительность: 10-20 минут

Состав игры

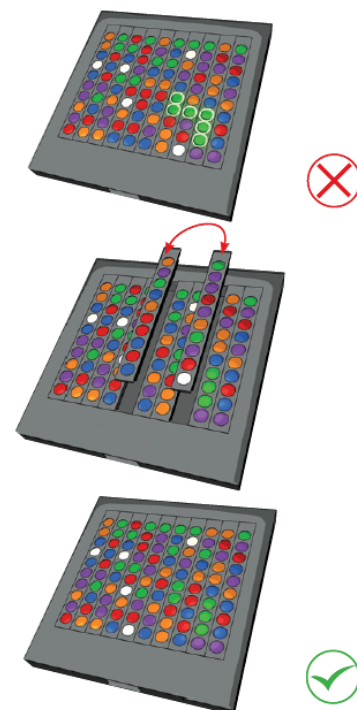
- наклонное игровое поле и десять вставляющихся в него скатов
- 95 жетонов пяти разных цветов и 5 жетонов джокеров
- 5 секретных жетонов

Цель игры

В начале игры каждому игроку присуждается случайный цвет. Игроки стараются сделать так, чтобы к концу игры на поле осталось как можно меньше жетонов его цвета.

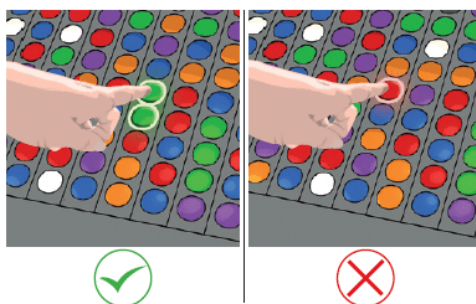
Подготовка к игре

Каждый игрок получает по одному случайному секретному жетону. Этот жетон следует хранить в тайне от противников. 100 жетонов случайным образом вставляются в 10 скатов; жетоны следует вставлять с верха скатов, отмеченных стрелками. Каждый скат должен быть заполнен 10-тью жетонами. Затем 10 скатов вставляются в игровое поле (стрелки должны указывать вверх). Проверьте, не оказалось ли так, что 5 или более жетонов одного цвета соприкасаются по вертикали и горизонтали. Если это произошло – переставьте скаты местами.



Игровой процесс

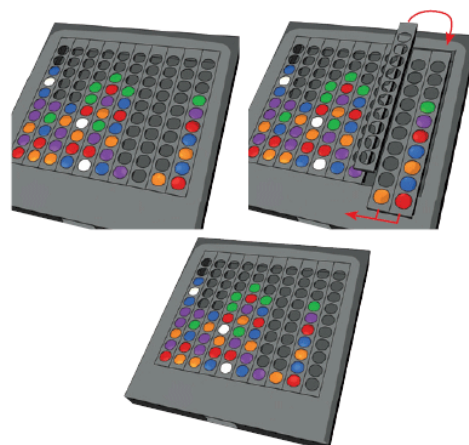
Случайным образом выберите первого игрока. Ход передается по часовой стрелке. Первый игрок выбирает группу жетонов одного цвета и нажимает на них пальцем, чтобы убрать их с игрового поля. Игроки не имеют права убирать одиночные жетоны.



Игрок может убрать любую группу из двух или более жетонов одного цвета, независимо от того, сколько жетонов составляют группу и какого они цвета. Группой называются жетоны одного цвета, соприкасающиеся друг с другом по вертикали и/или горизонтали. Игрок должен по порядку убрать все жетоны выбранной группы.

Жетон-джокер может заменить жетон любого цвета; действующий игрок сам решает, жетон какого цвета заменяет джокер в выбранной группе.

В конце каждого хода игроки собирают убранные ими с поля жетоны и кладут их перед собой. После этого право



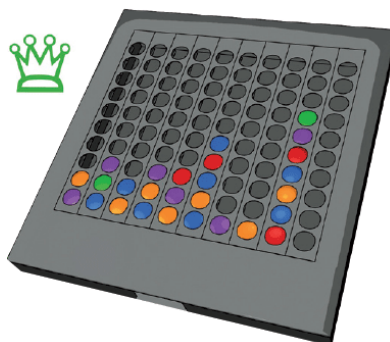
хода получает следующий игрок. Игроки не имеют права пропускать ход. До тех пор, пока на поле остаются соприкасающиеся жетоны одного цвета, игроки обязаны их убирать.

Пустой скат не может разделять игровое поле на две части. Если игрок опустошает скат, этот скат кладётся в крайнюю правую часть поля, смещая остальные скаты влево.

Конец игры

Игрок выигрывает автоматически, если на игровом поле не осталось жетонов его цвета.

В ином случае игра продолжается до тех пор, пока на поле не останется групп из жетонов. Когда все группы будут убраны, игроки показывают, за какой цвет играли, и подсчитывают количество жетонов своего цвета, оставшееся на игровом поле. Игрок, жетонов которого на игровом поле осталось меньше, чем жетонов других игроков, становится победителем (на рисунке ниже победил зелёный игрок).



Если несколько игроков набрали одинаковое количество очков, они сравнивают количество жетонов своего цвета, которое им удалось убрать с игрового поля в процессе игры. Игрок, у которого этих жетонов меньше, становится победителем. Если несколько игроков убрали с поля одинаковое количество жетонов своего цвета, объявляется ничья.

Альтернативные варианты игры

Пасьянс

Правила остаются теми же.

Игрок берёт один секретный жетон и пытается убрать с поля все жетоны этого цвета руководствуясь правилами, написанными выше.

Чтобы усложнить игру игрок может взять 2, 3, 4 или даже все 5 секретных жетонов и попытаться убрать с поля все жетоны этих цветов.

Альтернативные правила для двоих

Правила игры остаются теми же, но каждый игрок получает по 2 секретных жетона и таким образом играет сразу за два цвета. Победителем становится игрок, которому удалось оставить на поле меньше жетонов обоих его цветов. Если оба игрока набрали одинаковое количество очков, они сравнивают количество жетонов своих цветов, которое им удалось убрать с игрового поля. Игрок, у которого меньше этих жетонов, становится победителем.

Альтернативные правила для командной игры вчетвером

Правила остаются теми же, но игроки делятся на две команды по два человека. Каждый игрок получает один секретный жетон, смотрит на его цвет и передаёт его своему партнёру. Члены одной команды не могут ходить друг за другом. В конце игры побеждает команда, которой удалось оставить на поле меньше жетонов обоих своих цветов. Если команды набрали одинаковое количество очков, они сравнивают количество жетонов своих цветов, которое им удалось убрать с игрового поля. Команда, у которой меньше таких жетонов, становится победителем.