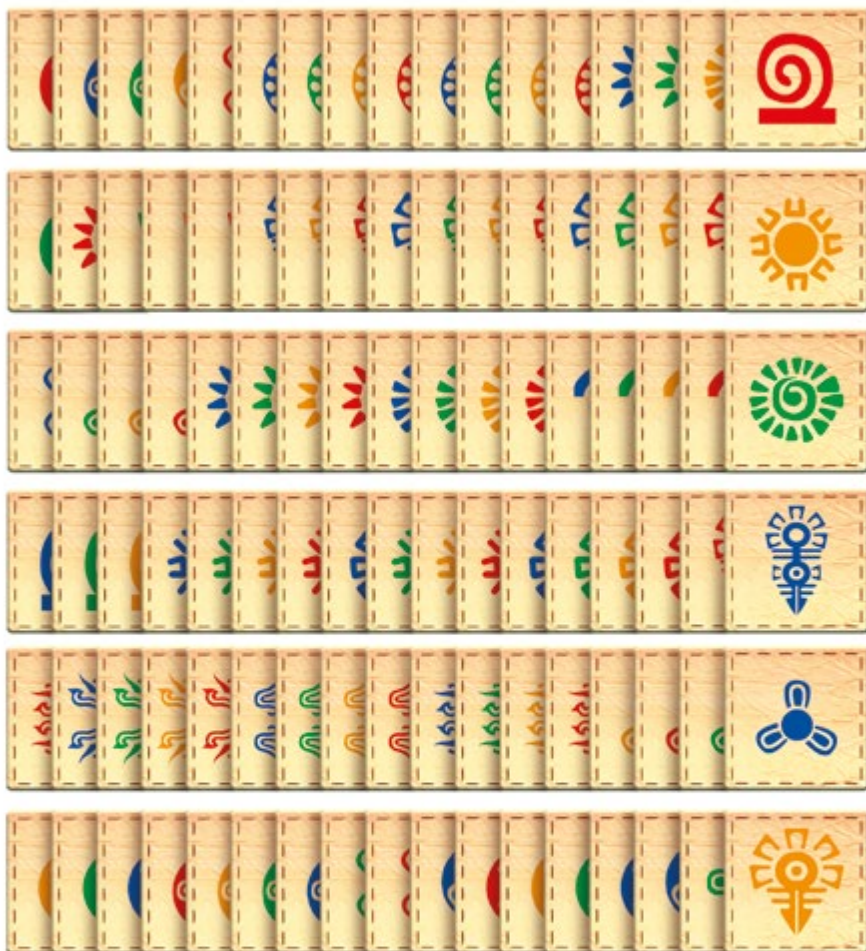


ТОТЛОМ

ПРАВИЛА ГРИ





1



2



3

ПЕРША ГРА

СКЛАД ГРИ

- 1 100 ігрових карток з фігурами
- 2 8 спеціальних ігрових карток
- 3 Картка «Тотем»

Правила гри

МЕТА ГРИ

Гра полягає в тому, щоб якнайшвидше позбавитися від своїх карток.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Дістаньте колоду, покладіть у центр між гравцями картку «Тотем». Всі інші картки перетасуйте і розділіть порівну між усіма учасниками гри. Якщо кількість гравців непарна, то число розданих карток може бути різним.

ХІД ГРИ

Всі картки роздаються «сорочкою» вгору і складаються колодою. Першим ходить гравець, який сидить ліворуч від того, хто роздає. Кожен гравець по черзі тягне одну карту і кладе її вгору лицем перед своєю стопкою. Робити це потрібно швидко, не підглядаючи. Як тільки з'являться дві картки з однаковим символом (колір не має значення, за винятком карток з кольоровими стріл-

ками), то ті гравці, в яких збіглися символи, повинні якнайшвидше накрити картку «Тотем» рукою. Той, хто це зробив першим, повинен віддати карти, що зіграли, окрім верхньої, своєму супротивнику. Крім того, гравець що програв, забирає всі карти під карткою «Тотем». Якщо збіглися 3 або 4 карти, то гравець, що виграв ділить свої карти між тими, хто програв.

СПЕЦІАЛЬНІ ІГРОВІ КАРТКИ



Якщо гравець витягнув цю картку, він повинен долічити до трьох і на рахунок «Три» всі гравці одночасно відкривають по одній карті і порівнюють їх між собою. Якщо є однакові символи, їх власники повинні якнайшвидше накрити картку «Тотем» рукою.



Якщо гравець витягнув цю картку, то всі гравці повинні якнайшвидше накрити рукою картку «Тотем». Той, хто першим це зробив, кладе свої карти, окрім верхньої, під картку «Тотем». Він же продовжує гру.



Якщо гравець витягнув цю картку, то грають лише картки з однаковими кольорами. Фігури значення не мають. Дія карти закінчується, коли картка «Тотем» була накрита рукою одним із гравців.

ШТРАФИ

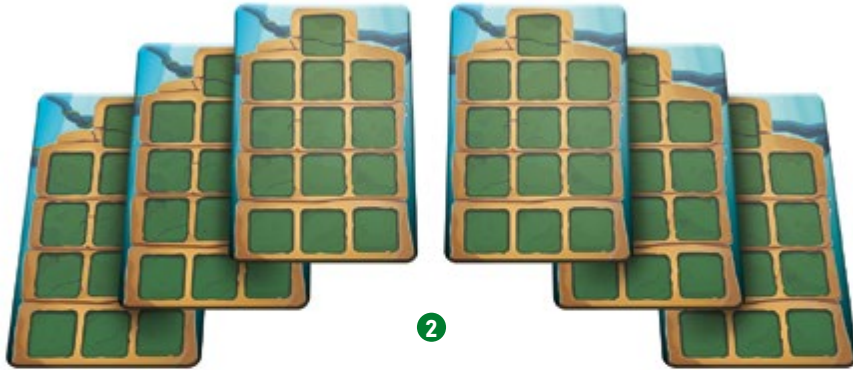
Якщо гравець помилково накрити рукою картку «Тотем», то останні гравці віддають свої карти, що зіграли, окрім верхньої. Карти під карткою «Тотем» залишаються на місці.

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується, як тільки хтось із гравців позбудеться всіх своїх карт. Він стає переможцем.



1



2



3



4

ДРУГА ГРА

СКЛАД ГРИ

- 1 36 жетонів з числами
(по 6 жетонів кожного з 6 кольорів)
- 2 6 планшетів гравців
- 3 3 ігрові кубики
- 4 1 ігрове поле
Правила гри

Для зручності відліку часу використовуйте таймер на будь-яких електронних пристроях: смартфонах, годинниках тощо.

МЕТА ГРИ

Збираючи жетони, набрати найбільшу кількість балів.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Розкладіть ігрове поле перед гравцями.

Кожен гравець бере один планшет та кладе його перед собою.

Розкладіть жетони з цифрами на відповідні місця великої (нижньої) частини ігрового поля.

Кубики покладіть біля гравців.

Оберіть першого гравця. Далі хід буде передаватися за годинниковою стрілкою. Під час першого ходу перший гравець переміщує по одному жетону з будь-яких трьох рядів нижньої частини ігрового поля.

ХІД ГРИ

Хід першого гравця починається, як тільки гравець праворуч від нього почне відлік часу (краще вголос). Хід треба зробити за 60 секунд. Коли час минає, хід завершується та переходить до наступного гравця.

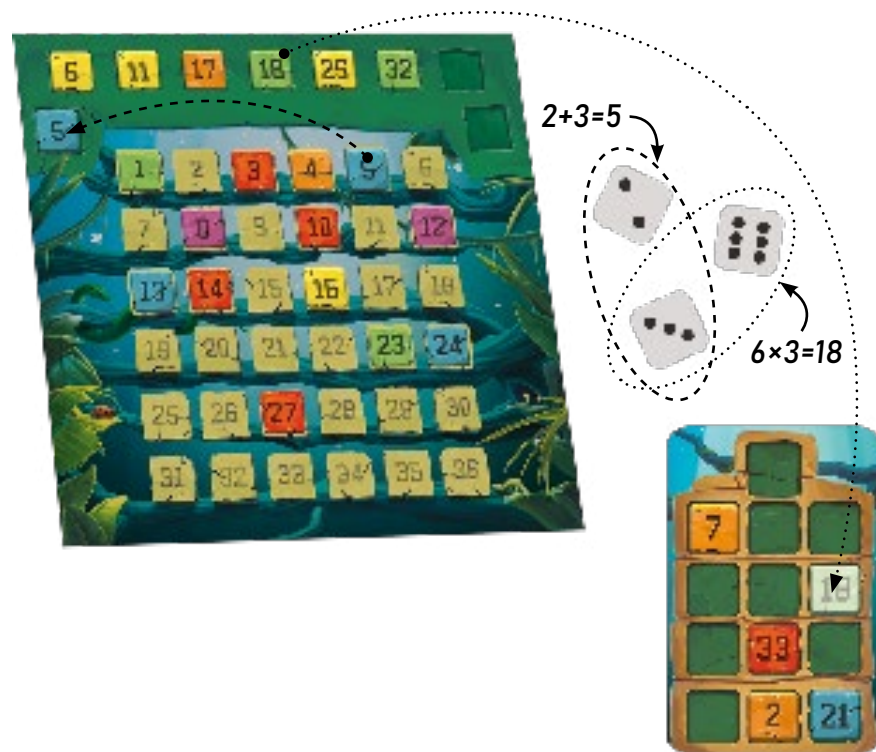
Під час ходу гравець кидає три кубики.

Потім із чисел, що випали на кубиках, та стандартних арифметичних операцій (додавання, віднімання, множення та ділення) треба отримати число, що є на одному з жетонів на більшій (нижній) частині ігрового поля.

Для отримання числа жетону можна використовувати 2 або 3 кубика.

Після чого треба перемістити цей жетон на меншу (верхню) частину ігрового поля.

Далі треба за допомогою тих самих чисел та інших операцій отримати інше число, яке є на одному з жетонів у меншій частині ігрового поля. Жетон з цим числом гравець перекладає на свій планшет.



ПРИКЛАД

На кубиках **випало** «2», «3» та «6».

На більшій частині ігрового поля є жетон з номером «5». Виконавши «2+3» отримаємо «5».

На меншій половині ігрового поля є жетон з числом «18». Виконавши «6*3» отримаємо «18».

КІНЕЦЬ ГРИ

Коли у більшій (нижній) частині ігрового поля залишається 8 жетонів, гравці дограють коло так, щоб усі зробили однакову кількість ходів за гру.

ПІДРАХУНОК БАЛІВ

Після завершення ходів підраховують бали.

+1 бал за кожен жетон на планшеті

+1 бал за кожен колір жетонів

+1 бал, якщо у гравця більше жетонів одного кольору, ніж у інших.

Примітка. Якщо у декількох гравців однаково найбільша кількість жетонів одного кольору, то всі отримують по 1 балу у «дитячій» версії гри, або ніхто не отримує у «дорослій» версії.

ПЕРЕМОГА

Перемагає гравець, який отримав найбільшу кількість балів.

ДЛЯ НАЙМЕНШИХ

Якщо ви граєте з маленькими дітьми, можна використовувати тільки жетони з числами від «1» до «18» та тільки дві арифметичні операції — додавання та віднімання.

ВАЖЛИВО!

- Не можна переміщати один і той же жетон спочатку з більшої частини поля на верхню, а потім у свій планшет.
- Можна переміщати жетон з меншої частини ігрового поля тільки після того, як перемістили жетон з більшої половини у цьому ході. У випадку, якщо не можливо перемістити жетон з більшої половини ігрового поля, хід пропускається.
- Не можна використовувати число тільки одного з кубиків.
- За бажанням можна перекинути один, два або усі три кубики будь-яку кількість раз. Але зробити це треба то того, як перемістити жетон з більшої частини ігрового поля у верхню.
- Для отримання числа можна використовувати число з кожного кубика тільки один раз.



ARIAL.UA