

## ПРАВИЛА ДЛЯ 2 ИГРОКОВ

### Первый ход:

Игрок не глядя достает фишку из мешка и кладет ее на игровое поле таким образом, чтобы ее часть находилась на центре игрового поля. Теперь очередь переходит по часовой стрелке к следующему игроку.

### Как играть:

Второй игрок берет фишку из мешка и кладет ее напротив первой. Исток на этой фишке должен соединиться с истоком на фишке, размещенной на игровом поле ранее. Фишку нельзя размещать таким образом, чтобы один из истоков выходил к стороне фишки, на которой истока нет. (рис.3)

Вы должны стараться выкладывать фишки таким образом, чтобы количество каналов Вашей системы было больше, чем у Вашего противника (смотрите также "Подсчет очков"). По этой причине правильной стратегией может быть не растягивать линию своего водного канала в противоположном направлении, а изгибать его в сторону краев противника на игровом поле.

Игра продолжается по часовой стрелке. Каждый игрок выкладывает в свою очередь одну фишку, всегда к фишке, уже находящейся на игровом поле. (рис.3)

### Конец игры:

Игра заканчивается, когда в мешке не остается фишек, или последнюю вытянутую фишку невозможно выложить, и с этим согласен другой игрок. Побеждает игрок, набравший большее количество очков.

### Подсчет очков:

В конце игры очки подсчитываются следующим образом: Посчитайте количество истоков, которые полностью состыкованы с краем игрового поля- 1 очко за каждый исток, и умножьте их на количество истоков, соединенных с противоположной стороной игрового поля.

Например, Игрок А набрал 4 очка на одной стороне поля, и 5- на другой. Соответственно, общее количество набранных очков  $4 \times 5 = 20$ . Игрок В набрал 6 и 3, что составляет  $6 \times 3 = 18$  очков. Таким образом, Игрок А побеждает. (рис.5)

Очень важно приводить водные потоки к обоим сторонам поля, так как если Вы наберете много очков на одной стороне, и ни одного- на другой, ваш счет будет равен нулю.

### Истоки, которые не приходят к краю поля, не засчитываются!

### Дополнительные очки:

На каждом из краев игрового поля отмечены по четыре точки. Очки за приведенные к ним истоки удваиваются. Соответственно, важно привести к ним свои истоки, и помешать сделать то же противнику.

Например, если Игрок А приведет исток к специальной точке, его счет будет  $(5 + 1) \times 4 = 24$ . В случае, если ему удастся привести истоки к специальным точкам на обоих краях поля, счет будет еще больше:  $(5 + 1) \times (4 + 1) = 30$

## ЧЕТЫРЕ ИГРОКА: ИГРА В ДВУХ КОМАНДАХ

Используйте правила игры для двоих игроков со следующим дополнением:

Игроки садятся напротив каждой из сторон игрового поля: север – юг является одной командой, запад – восток – другой. Игроки осуществляют ходы по часовой стрелке, выкладывая по одной фишке.

## ТРИ ИГРОКА: ДВА ИГРОКА ИГРАЮТ ДРУГ ПРОТИВ ДРУГА, ТРЕТИЙ ОТВЛЕКАЕТ!

Этот вариант игры стоит применять в том случае, если Вы приобрели достаточный опыт в игре для двоих или четверых игроков.

Используйте правила игры для двоих игроков со следующим дополнением: Первый игрок движется с севера на юг, второй- с востока на запад, а третий...отвлекает их!

Игроки оговаривают максимальный счет, например, 24. Игроки совершают ходы по часовой стрелке, в то время, как вредитель пытается отвлекать их, чтобы ни один не мог набрать оговоренное количество очков. Если это удается, побеждает вредитель, если нет- игрок, набравший наибольшее количество очков.

Роль вредителя также может быть выбрана посредством аукциона. Первый игрок определяет количество очков, набрав которое, он станет вредителем, например, 28.

Если второй игрок считает, что он сможет помешать первому игроку, набрав 25 очков, он делает свою ставку. Третий игрок делает ставку на еще меньший счет, или соглашается с предыдущей ставкой, и так до тех пор, пока два игрока не сойдутся на одной ставке. Вредитель побеждает в случае, если ни один из игроков не набирает количества очков по последней ставке, в противном случае побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков.

#### **СОВЕТ ДЛЯ ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ: АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ СПОСОБ ВЫБОРА ФИШЕК:**

Извлеките все фишки из мешка, переверните лицевой стороной вниз, и перемешайте. Игроки могут выбирать любые фишки. На некоторых фишках выгравировано кольцо на обороте, на других – нет. Фишки с кольцом имеют истоки, выходящие на три стороны, остальные – на две или одну. В зависимости от ситуации, может быть удобно выбрать фишку одного или другого типа.

## **ТАЙУ**

### **ПРАВИЛА ИГРЫ**

#### **Цель игры:**

Используя фишки, игроки пытаются построить водный канал, начиная с одной стороны доски по направлению к противоположной стороне. В течение игры игроки пытаются перекрыть водные пути друг друга.

2-4 игрока от 7 лет

#### **Состав набора:**

1 игровое поле (из двух половин)  
84 фишки с изображением водных каналов  
1 мешок для фишек  
1 инструкция

#### **Описание фишек:**

На каждой фишке изображены белые линии, которые указывают длину, и направление водного канала.

На каждой фишке изображены по три истока- либо на трех сторонах фишки, либо на двух сторонах, либо все три истока выходят на одну сторону.

В игре 28 фишек, по три экземпляра каждой, то есть, всего 84 фишки. (рис.1)

#### **Подготовка:**

Соедините две половинки игрового поля. (рис.8)

Игра происходит в противоположном направлении: один игрок строит водный канал с севера на юг, другой- с востока на запад, поэтому игрокам удобно сидеть по сторонам от угла стола. (рис.2)

Смешайте все фишки и поместите их в мешок.