

ЦІЛЬ ГРИ

У грі ЧИСЛА гравці утворюють комбінації з плиток на ігровому полі. Чим більше плиток у комбінації, тим більше балів ви набираєте, що надає можливість швидше просуватися ігровим полем. Переможцем стає гравець, який першим досягне фінішу!

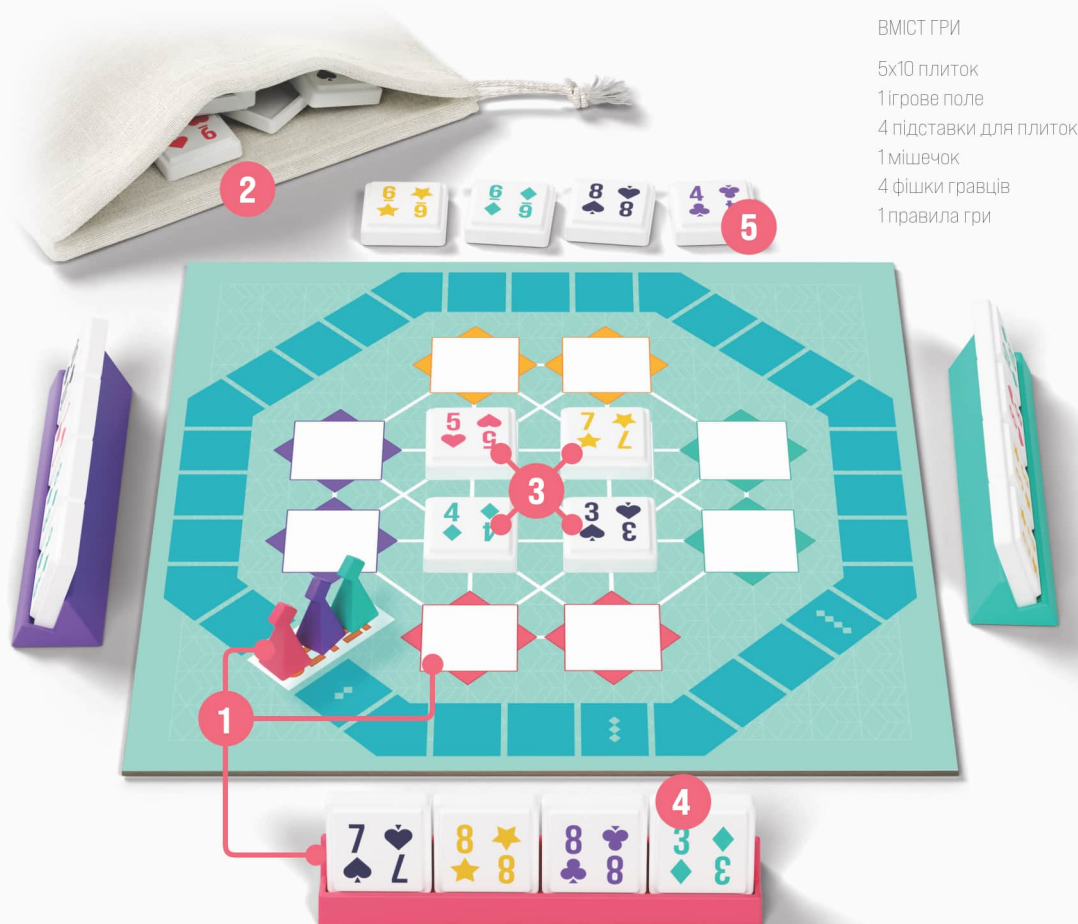
Комбінація складається мінімум з двох плиток, які мають бути або однакового номіналу, але різної масті (наприклад, дві 8: бубна і чирва), або однієї масті, але послідовного номіналу (наприклад, трефи: 2, 3 та 4). Плитки, які ви викладаєте на ігрове поле можуть складати самостійну комбінацію або утворити комбінацію з раніше викладеними плитками.



НЕ ХОЧЕТЬСЯ
ЧИТАТИ ПРАВИЛА?
ПОДИВІТЬСЯ ВІДЕО!

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

- 1 Кожен гравець вибирає **підставку для плиток** та **фішку** того ж кольору, що і два власні бонусні квадрати на ігровому полі перед ним. Розмістіть фішки на полі SetUp.
- 2 Покладіть **50 плиток** у мішечок і поставте його біля ігрового поля.
- 3 Дістаньте **чотири плитки** з мішечка і покладіть їх на **4 спільні квадрати** в центрі ігрового поля.
- 4 Кожен гравець дістає **чотири плитки** з мішечка і викладає їх на свою **підставку**. Переконайтеся, що інші гравці не бачать ваші плитки. Ці чотири плитки - ваш **власний запас**.
- 5 Візьміть **чотири плитки** з мішечка і покладіть їх **поряд з ігровим полем** малюнком горілиць, щоб усі гравці їх бачили. Ці чотири плитки - **спільний запас**.



ВМІСТ ГРИ

5x10 плиток
1 ігрове поле
4 підставки для плиток
1 мішечок
4 фішки гравців
1 правила гри

ЗАГАЛЬНА ІНФОРМАЦІЯ

ПЛИТКИ

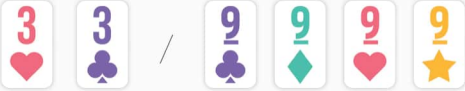
У грі є п'ять різних мастей:     
50 плиток номіналом від **1** до **10** кожної масті.

ЩО ТАКЕ КОМБІНАЦІЯ?

Комбінація складається **як мінімум** з двох плиток.

Є два типи комбінацій:

- однаковий номінал, але різна масть;



- однакова масть з послідовним номіналом.



(1 не йде після 10)

ВЛАСНИЙ І СПІЛЬНИЙ ЗАПАС

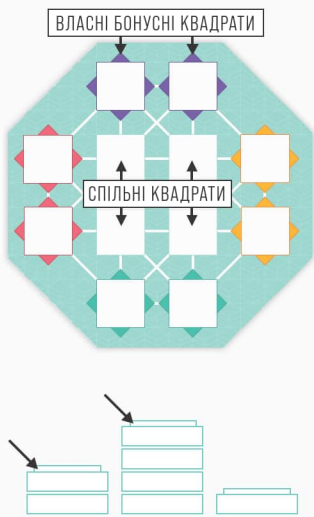
Для утворення комбінацій можна використовувати плитки як з **власного запасу**, так і зі **спільного запасу**, а також з **обох запасів**.

ВИКЛАДАННЯ ПЛИТОК

Власні бонусні квадрати мають той же колір, що і фішка та підставка для плиток.

Спільні квадрати в центрі ігрового поля - білого кольору без додаткового забарвлення. Якщо кількість гравців менше чотирьох, додаткові бонусні квадрати використовуються у якості спільних.

Кожен гравець може викладати плитки лише на свої бонусні та на спільні квадрати на ігровому полі. Якщо на квадраті вже лежить плитка, просто покладіть свою поверх неї.



ХІД ГРИ

Гравці ходять по черзі. Перший хід робить наймолодший гравець.

1. УТВОРЕННЯ КОМБІНАЦІЙ АБО ОБМІН ПЛИТОК

У свій хід гравець може викласти комбінацію або обміняти плитки:

А. Утворення комбінацій. Гравець може викласти на ігрове поле одну або більше плиток з власного та/або спільного запасів. Плитки, що викладаються, мають утворювати комбінацію між собою та/або з раніше викладеними плитками на ігровому полі (детальніше на наступній сторінці).

Б. Обмін плиток. Якщо гравець не може або не хоче викласти плитки, він має обміняти плитки з власного запасу на таку ж кількість (від 1 до 4) плиток з мішечка. Далі ходить наступний гравець.

2. ПЕРЕМІЩЕННЯ ФІШКИ

Гравець переміщує свою фішку ігровим полем на стільки кроків, скільки балів він отримав за викладання плиток. Якщо інші гравці отримали бали за свої бонусні квадрати, вони теж можуть перемістити свої фішки ігровим полем (детальніше на наступній сторінці).

3. ПОПОВНЕННЯ ПЛИТОК

Після викладання плиток на ігрове поле гравець бере плитки з мішечка і спочатку поповнює спільний, а потім і власний запас.

Якщо мішечок спорожнів, заберіть усі плитки, крім верхнього шару, з ігрового поля і покладіть їх у мішечок.

4. НАСТУПНИЙ ГРАВЕЦЬ

Наступний хід відбувається за годинниковою стрілкою.

ХТО ПЕРЕМОЖЕЦЬ?

Щойно фішка одного з гравців потрапляє на фінішну лінію чи перетинає її, гра завершується. Інші гравці вже не мають додаткових ходів.

Завдяки бонусним балам (детальніше на наступній сторінці) фішка іншого гравця(-ів) може досягти фінішу у той самий хід. В такому випадку переможцем стає гравець, чия фішка знаходиться найдалі.

Якщо фішки зупинилися на тій самій клітинці, переможцем стає гравець, який виклав плитку останнім.

Використовуйте фінішну лінію залежно від кількості гравців:



УТВОРЕННЯ КОМБІНАЦІЙ

Плитки, що викладаються, **мають** бути частиною **однієї комбінації**.

Наприклад, червоний гравець виклав



і утворив наступну комбінацію:



з плитками, раніше викладеними на ігровому полі.

Частиною комбінації можуть бути лише верхні плитки на ігровому полі.

УТВОРЕННЯ КОМБІНАЦІЙ В БУДЬ-ЯКОМУ НАПРЯМКУ

Комбінації можна утворювати в будь-якому напрямку, позначеному білими лініями на ігровому полі.

Комбінація може змінювати напрямок і перетинати власну "лінію".

Наприклад, фіолетовий гравець виклав



і утворив наступну комбінацію:



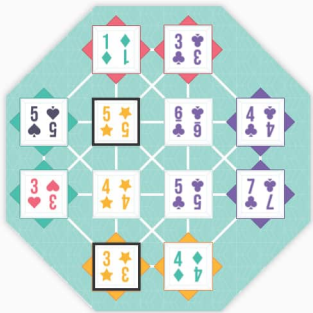
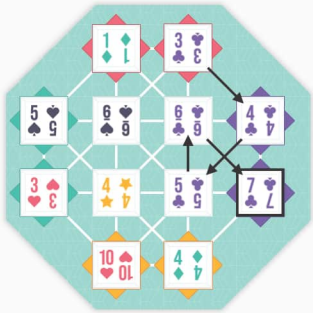
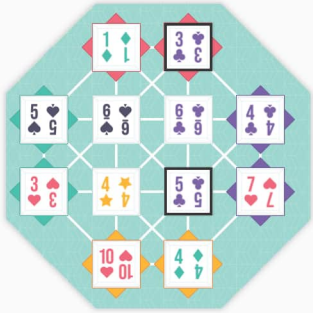
УТВОРЕННЯ КІЛЬКОХ КОМБІНАЦІЙ

Викладені плитки можуть утворити кілька комбінацій.

Наприклад, викладаючи наступні плитки



жовтий гравець утворює три комбінації разом з раніше викладеними плитками на ігровому полі:



БАЛИ

БАЛИ ЗА ХІД

Усі плитки, що утворюють комбінацію, приносять 1 бал. Отже, гравець у свій хід отримує по 1 балу за кожну плитку, викладену на ігрове поле, а також по 1 балу за кожну плитку на ігровому полі, яка є частиною комбінації.

Плитка приносить лише 1 бал, незалежно від кількості комбінацій, частиною яких вона є.

В останньому прикладі жовтий гравець набирає **6** балів.

БОНУСНІ БАЛИ

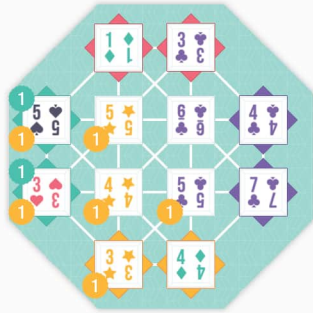
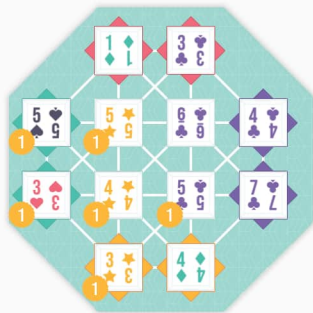
Якщо гравець під час свого ходу утворив комбінацію з однією або двома плитками, розташованими на бонусних квадратах іншого гравця, той отримує за це бонусні бали.

Отже, коли жовтий гравець утворив комбінацію з двома плитками на бонусних квадратах зеленого гравця, той отримав **2** бонусні бали і може перемістити свою фішку на 2 кроки вперед.

Кожен гравець має слідкувати за своїми бонусними квадратами і перевіряти, чи плитки, розташовані на них, були частиною комбінації іншого гравця під час ходу останнього.

Якщо гравець не помітив цього до здійснення ходу наступним гравцем, він не отримує бонусних балів.

Можна підказати гравцю про можливість отримання бонусних балів, наприклад, якщо ви граєте у парі.

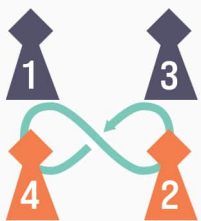


КОМАНДНА ГРА 2 НА 2

Якщо грають четверо гравців, вони можуть розділитися на команди і грати 2 на 2. В такій грі програє та команда, одна з фішок якої буде останньою наприкінці гри, навіть за умови, що одна з її фішок фінішує першою. ♦♦♦♦

Застосовуються ті ж правила гри з наступними відмінностями:

- Грають дві команди по двоє гравців в кожній.
- В кожного гравця команди є власний запас плиток, підставка і фішка. Отже в кожній команді по дві фішки.
- Гравці однієї команди сідають поруч, щоб мати можливість бачити плитки одне одного і обговорювати свої дії. Кожен гравець команди може використовувати тільки власний і спільний запас плиток.
- Гравці обох команд ходять по черзі "вісімкою", як зображено на малюнку:



- Коли гравець отримує бали, він переміщує свою фішку на відповідну кількість кроків.
- Інші гравці, як і в звичайному варіанті гри, можуть отримати бонусні бали під час ходу іншого гравця за комбінації, утворені за допомогою плиток, розташованих на їхніх бонусних квадратах. Це означає, що гравець під час свого ходу може допомогти отримати бонусні бали як своєму партнеру, так і опонентам.

ХТО ПЕРЕМОЖЕЦЬ?

Щойно фішка досягає фінішної лінії або перетинає її, гра завершується. **Перемагає та команда, чия фішка не є останньою на ігровому полі.**

Якщо дві останні фішки команд розташовані на одному квадраті, перемагає команда, фішка якої стоїть першою.

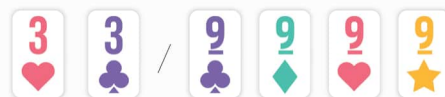
Якщо обидві перші фішки суперників стоять на одній клітинці, перемагає та команда, яка останньою виклала плитки на ігрове поле.

КЛЮЧОВІ МОМЕНТИ

УТВОРЕННЯ КОМБІНАЦІЙ

Комбінація складається як мінімум з двох плиток.

Однаковий номінал, але різні масті:



Послідовний номінал однієї масті:



ВИКЛАДАННЯ ПЛИТОК

На ігрове поле можна викласти одну або більше плиток з власного та/або спільного запасу.

Плитки, які викладаються на ігрове поле, мають бути частиною однієї комбінації.

ПІДРАХУНОК БАЛІВ

Ваш хід

1 бал за кожну задіяну плитку.

Хід іншого гравця

1 бонусний бал за задіяну плитку на вашому власному бонусному квадраті.

ПРИМІТКА

ЧИСЛА - це сімейна гра, в якій перший хід робить наймолодший гравець, а гра закінчується, коли фішка одного з гравців досягає фінішу.

Якщо усі гравці одного віку та/або однакового рівня здібностей, ви самі вирішуєте, хто розпочне гру, а наприкінці гри усі гравці мають здійснити однакову кількість ходів.