

KIMBLE TWIST

Вміст: ігрове поле з вбудованими кубиками, 16 фішок (по 4 кожного кольору).

Мета гри

Крутіться як можете на шляху до перемоги, але проведіть всі чотири фішки через ігрове поле аж до фінішу.

Підготовка

- Візьміть 4 фішки одного кольору і помістіть їх на стартову базу відповідного кольору.
- Покрутіть центральну частину ігрового поля так, щоб всі фінішні бази опинились навпроти стартових позицій відповідних кольорів і співпали з відповідними доріжками.
- По черзі натисніть на прозорий купол з кубиками. Гравець, в якого випала найбільша цифра на кубіку, починає гру.



Як грати

Зі стартової бази на стартову позицію

- Якщо на доріжці немає інших ваших фішок, оскільки вони в цей час знаходяться на стартовій або фінішній базі, ви можете вивести на стартову позицію одну з ваших фішок незалежно від цифри, яка випала на кубіку.
- Якщо ж на доріжці вже є ваша фішка, вам треба викинути цифру 6 щоб вивести з бази на старт ще одну фішку.



Рухайтеся самі та ловіть суперника

- На початку кожного ходу киньте кубики. Перемістіть фішку за годинниковою стрілкою на стільки кроків, скільки випало на одному з кубиків. Рахуйте кожен отвір незалежно від того, порожній він чи зайнятий іншою фішкою.
- Кинувши кубики та оцінивши позиції фішок на полі, ви можете не робити хід жодною, а лише виконати дію, вказану на другому кубіку.
- Як «зловити» суперника: якщо в кінці ходу ваша фішка зупиняється в отворі, зайнятому фішкою суперника, фішка суперника повертається на свою стартову базу.

- Ви не можете походити фішкою, яка в кінці ходу має зупинитися в отворі, зайнятому іншою вашою фішкою. В такому випадку ходіть іншою фішкою!
- **Увага!** Коли на кубіку випало 6, зробіть додатковий хід.

Спеціальний кубик

- На спеціальному кубіку зображені символи:



- ви можете, якщо хочете, повернути центральну частину ігрового поля на чверть кола проти годинникової стрілки.



- ви можете, якщо хочете, повернути зону доріжок на ваш вибір на 180°.



- Пам'ятайте: спочатку ЗАВЖДИ ходіть фішкою, а потім крутіть!

Як дістанися фінішної бази та перемоги

- Ваша фінішна база складається з трьох пронумерованих отворів (2,3 та 4) вашого кольору, та отвору № 1, який опинився поруч в цей час.
- Щойно ваші фішки зайняли всі чотири отвори фінішної бази, ви стали найкращим гравцем і здобули перемогу!
- Вам не треба викидати на кубіку точну цифру щоб зайти на свою фінішну базу! Ви просто зупиняєтесь в останньому доступному отворі вашої фінішної бази, якщо цифра, яку ви викинули на кубіку, значно більша. Ваша власна фінішна база - єдине місце на ігровому полі, де вам не доведеться використовувати всі кроки.
- Ви можете також дійти до останнього доступного місця на фінішній базі суперника, викинувши потрібну цифру на кубіку, а потім просто покрутити поле так, щоб ваша фінішна база опинилась біля вашої останньої фішки, незалежно від того, що випало на другому кубіку.



Нехай щастить!

KIMBLE TWIST

Шукайте найкращі ігри для дітей та дорослих на



bville.com.ua