



МАГІЯ 4ИСЕЛ

ПРАВИЛА ГРИ

Правила гри

Гра для 2–4 гравців від 8 років.

Комплектація:

Комплект фішок, пронумерованих від 1 до 13 чотирьох кольорів: чорні, червоні, зелені, сині, 2 фішки «джокер», 8 підставок, інструкція.

Мета гри:

Стати першим, хто викладе всі плитки зі своєї підставки на стіл.

Початок гри:

Розмістіть фішки лицьовою стороною вниз у центрі стола і добре перемішайте їх. Кожен гравець бере по одній плитці. Гравець, який витягне плитку з найбільшим числом, розпочинає гру. Далі хід переходить за годинниковою стрілкою.

Поверніть всі плитки на стіл та знову їх перемішайте. Після цього кожен з гравців бере собі по 14 фішок та викладає їх на своїй підставці у *комбінації*.

Плитки, що залишились на столі — це *банк*.

Можливі комбінації:

Група 3. Комбінація з трьох або чотирьох фішок з однаковим числом, але різного кольору.

Рядок — це комбінація з трьох або більше фішок, числа на яких йдуть підряд, обов'язково одного кольору.

Хід гри:

Гравці повинні викласти на стіл під час свого першого ходу комбінацію, що оцінюється разом щонайменше у 30 очок (сума чисел на фішках). Цей хід називається «*попереднє оголошення комбінації*». Якщо неможливо зробити попереднє оголошення, або гравець хоче відкласти попереднє оголошення, тоді необхідно взяти фішку з банку

Під час попереднього оголошення комбінацій не дозволяються ніякі маніпуляції з вже існуючими комбінаціями на столі: вони не можуть

бути змінені та до них неможливо додати плитку з підставок гравців.

Гравці мають обмеження часу — 1 хвилина на хід. Якщо до закінчення 1 хвилини гравцю не вдається скласти комбінації на столі, всі плитки повинні буди повернені на їх початкові позиції та три плитки повинні бути взяті гравцем з банку у якості штрафу. Якщо на столі залишаються плитки (та гравці не пам'ятають їх початкових позицій), потрібно перемістити їх у банк.

Маніпулювання:

Маніпулювання — це найцікавіша частина гри у «Магію чисел». Гравці намагаються викласти на стіл якнайбільшу кількість фішок шляхом переміщення їх або додавання до вже розташованих на столі комбінацій. Комбінації на столі можуть бути змінені багатьма способами до тих пір, доки у кінці кожного раунду на столі не залишаться тільки доступні комбінації, і щоб на столі не залишилось «загублених» фішок.

Додай одну або декілька плиток з підставки, для створення комбінації:

Фішки на підставці

6

7

Фішки на столі

2 3 4 5

7 7 7

Результат

2 3 4 5 6

7 7 7 7

Забери четверту плитку з групи та використай її для створення нової комбінації:

Фішки на підставці

3

5

Фішки на столі

4 4 4 4

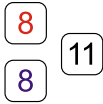
Результат

4 4 4

3 4 5

Додай четверту плитку до комбінації та забори з неї одну, щоб створити іншу комбінацію:

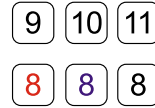
Фішки на підставці



Фішки на столі



Результат



Розбивка ряду:

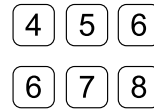
Фішки на підставці



Фішки на столі



Результат

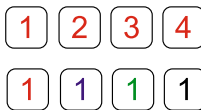


Комбінований спліт:

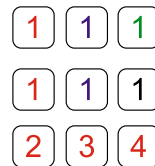
Фішки на підставці



Фішки на столі



Результат



Складний спліт:

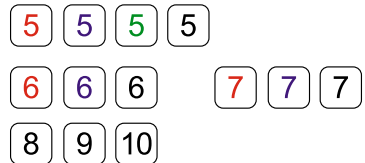
Фішки на підставці



Фішки на столі



Результат



Джокер:

Джокер не може бути вилучений з комбінації на столі до попереднього оголошення комбінацій гравцем. Джокер може бути вилучений з комбінації на столі будь-яким гравцем, який зможе замінити його під час свого ходу фішкою з тією ж цифрою та того ж кольору, які цей джокер представляє. Джокер можна замінити фішкою з підставки або зі столу.

Джокера, який був замінений, необхідно використати в той же самий хід як частину нової комбінації. Комбінація, яка містить в собі джокера, може піддаватися будь-яким маніпулюванням, які дозволяються правилами гри. Джокер дорівнює 30 очкам, якщо він залишився на підставці гравця у кінці гри.

4 способи вилучити джокер:

1

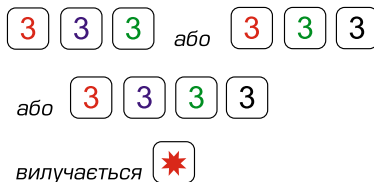
Фішки на підставці



Фішки на столі



Результат



2

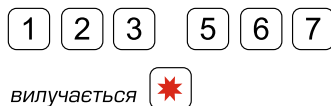
Фішки на підставці



Фішки на столі



Результат



3

Фішки на підставці



Фішки на столі



Результат

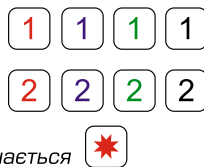
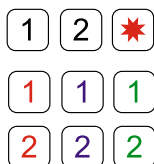


4

Фішки на підставці

Фішки на столі

Результат



Переможець:

Гра продовжується до тих пір, поки хто-небудь з гравців не звільнить від плиток свою підставку та не вигукне «руммікуб». Інші гравці після цього вважаються програвшими та підраховують очки на своїх фішках. Якщо у банку більше не залишилось фішок, гравці по черзі продовжують «грати в стіл»: продовжують викладати зі своєї підставки на стіл, поки хтось не закінчить. Якщо гравці не можуть продовжувати далі — гра закінчується.

Підрахунок очок:

Після закінчення раунду, гравці підраховують суму чисел на своїх фішках. Від'ємне значення цієї суми і буде балами гравця за раунд. Бали переможця складають суму фішок всіх гравців.

У випадку, коли всі фішки з банку були використані, але жоден з гравців не виклав всі свої фішки на стіл, гравець з найменшою сумою чисел фішок стає переможцем. Кожен з програвших сумує значення своїх фішок та віднімає від цієї суми, яку отримав переможець. Сума балів всіх гравці, визначена таким чином, стає балами переможця.

Приклад розрахунків:

	Раунд 1	Раунд 2	Раунд 3	Підсумок
Гравець 1	+24	-6	-32	-14
Гравець 2	-5	-11	-13	-29
Гравець 3	-16	+22	-2	+4
Гравець 4	-3	-5	+47	+39

Стратегія:

Початок раунду гри може здатися дещо повільним, але по мірі заповнення столу можна буде робити все більше маніпуляцій. На початкових етапах гри може стати доброю ідеєю притримати декілька плиток, поки інші гравці нададуть можливість для кращих маніпуляцій.

Іноді корисно притримати четверту фішку групи або рядка та покласти тільки три, таким чином наступного ходу Ви зможете знову покласти плитку замість того, щоб тягнути з банку.

Збереження джокера на підставці також може бути доброю стратегією — хоча є ризик набрати штрафні 30 балів у випадку, якщо джoker залишився на підставці після закінчення раунду.