

ПРАВИЛА ИГРЫ

КАМЕНЬ НОЖНИЦЫ
БУМАГА

ЦУЕ
ФА



Видеоправила игры
на doJoy.ru

КАК ПОБЕДИТЬ

В каждой команде есть человечек с флагом. Это капитан. Ваша цель — поймать флаг соперника и при этом сберечь своего капитана.

КТО В КОМАНДЕ

Помимо капитана в каждой команде есть 2 человечка с камнем, ножницами и бумагой. При столкновении таких фигурок действует простое правило:

- ножницы режут бумагу;
- бумага оборачивает камень;
- камень тупит ножницы.

Победивший игрок может оставить свою фигурку на камушке, на котором она стояла до столкновения, или занять место побеждённого соперника. Фигурка проигравшего игрока снимается с доски.

Сразу после столкновения победивший игрок может заменить (или же только сделать вид, что меняет) фигурку, участвовавшую в схватке, на любого из ранее «убитых» членов своей команды, если такие есть.

Если в бою сошлись человечки с одинаковыми предметами — то, чтобы выявить победителя, игроки скидываются в «цу-е-фа» на пальцах.

А ещё в каждой команде есть по одному застенчивому камикадзе. Человечки с динамитом побеждают любого соперника. Правда, ценой собственной жизни — при столкновении с поля убираются обе фигурки. Но напасть первыми они, к сожалению, не могут. Вам придётся умело спровоцировать соперника, чтобы он атаковал первым.

Самым уязвимым игроком команды является её капитан. Он проигрывает в столкновении другим персонажам и может победить только другого капитана при условии, что нападёт первым.

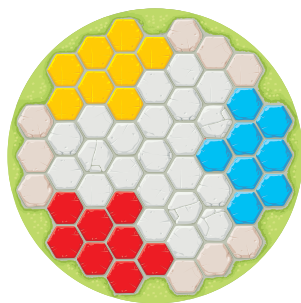
КТО ПРАВ

Любые спорные ситуации игроки решают, скидываясь в «цу-е-фа» на пальцах.

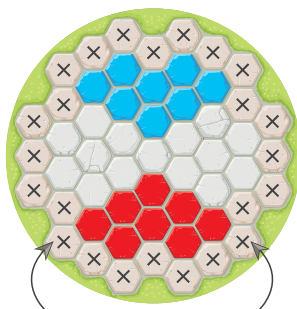
К БОЮ ГОТОВСЬ!

- Соедините фигурки человечков и подставки.
- Каждый игрок выбирает себе команду. Если игроки не могут поделить команды, то спор решается в «цу-е-фа» на пальцах.
- Расставьте фигурки так, чтобы соперники не видели их обратную сторону.

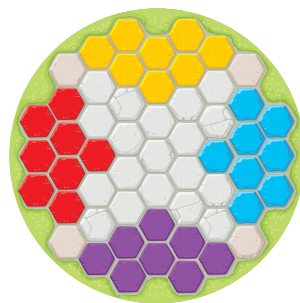
3 ИГРОКА



2 ИГРОКА



4 ИГРОКА



при игре вдвоем человечки не могут ходить по крайним камушкам

КАК ХОДИТЬ

Кому ходить первым игроки определяют, скидываясь в «цу-е-фа» на пальцах. Ход передаётся по часовой стрелке.

За свой ход игрок может переместить одну фигурку своей команды на любой соседний камушек. При этом:

- нельзя вставить на камушек, если он уже занят фигуркой своей команды.
- прыжок на соседний камушек, на котором стоит фигурка соперника — это и есть столкновение, при котором сравниваются предметы персонажей.
- игроки не могут пропускать свой ход. Хочешь не хочешь — а ходить придётся.
- ходить можно на соседний камушек в абсолютно любом направлении. В том числе, можно ходить и «назад».

ЧЬЯ ВОЗЬМЁТ

Игрок с единственным уцелевшим капитаном нарекается непобедимым героем. Затем фигурки можно расставить на поле заново и разыграть новое сражение!

ПАРА НА ПАРУ

При игре вчетвером соперники могут играть в режиме «каждый против всех» или поделиться на две команды. При игре парами следует поделиться так, чтобы игроки одной команды сидели друг напротив друга. Переговариваться и подсказывать друг другу не разрешается, а вот бестолково подмигивать и хихикать — можно.

Побеждает команда, которой удалось уберечь хотя бы одного из своих капитанов.

Развивающие игры doJoy



Фефекты фикции

Уникальная игра на развитие речи для детей от 4 лет. Разработана логопедами и детьми

→ dojoy.ru/fefekti

Чумачечий квест

Игра на развитие навыков чтения для дошколят и младших школьников

→ dojoy.ru/kvest



Шипучка

Веселая и необычная игра на баланс для самой разной компании

→ dojoy.ru/bubbly



на игры doJoy

АбраКадабра

при заказе на doJoy.ru
используйте кодовое слово

-20%