



## Привет чемпион! Приветствуем тебя во вселенной Степсов!

### 1. Ключевые понятия:

**1.1. Степс** (во множественном числе Степсы) – собственное название элементов игры, могут быть разнообразных форм, как геометрических, так и каких-либо других. Делятся на 6 видов, разных по размеру, цвету и весу.



**1.2. Бамбула (Бамбулы)** – Самые тяжёлые Степсы, оранжевого и красного цветов.

**1.3. Персональный Степс** – элемент игры, которым игрок заканчивает игру. Этот элемент чёрного цвета и с надписью имени или изображением логотипа игрока.



**1.4. Игровое поле** – элемент игры, на который необходимо забрасывать Степсы, может быть разнообразных форм.



**1.5. Коврик** – подкладка под игровое поле, используется для защиты игровой поверхности от повреждений и уменьшения шума при падении степсов на игровую поверхность. В зависимости от набора имеет разную форму.

**1.6. Кубик** – игральный кубик, используется для того, чтобы определять, кто начинает игру. Также и используется в типе игры с кубиком. Может быть разных форм и с числами от 0 до 20.

**1.7. Степсмен** – Победитель в игре!

## **2. Цели и последовательность игры:**

**2.1. Стать Степсменом!** Первый игрок, который избавился всех Степсов становится Степсменом.



## **3. Подготовка к игре и правила**

**3.1.** Как и каждому чемпиону, тебе необходимо начать с практики! Поэтому расстели коврик на стол, размести на нём игровое поле, возьми какой-либо Степс и попробуй легко бросить его на игровое поле, так чтобы он не упал на коврик.

**3.2.** Попробуй несколько раз подряд закинуть Степсы друг на друга. Всё очень просто!

**3.3.** Степсы распределяются между всеми игроками в одинаковом количестве по размеру и весу, где зелёные – самые лёгкие, коричневые – стандартные и красные – самые тяжёлые (бамбулы).

Если вам необходимо построить крепкий фундамент для конструкции, используйте бамбулы.

Если конструкция шаткая и готова развалиться, используйте лёгкий Степс.

Бросьте кубик.

Игру начинает тот, у кого выпало наибольшее число на кубике.

Выберите какой-либо Степс и сделайте бросок. Просто положить Степс, или отпустить его над конструкцией запрещено.

Бросить Степс необходимо движением руки снизу вверх, на расстоянии не менее чем длина одного Степса.

Вам необходимо бросить свой Степс таким образом, чтобы он при приземлении дотронулся до Степса соперника.

Если Степс выпал за пределы игрового поля, вы забираете его назад.

Следующий игрок может бросить свой Степс в какую-либо точку игрового поля.

Вы можете просить свой Степс со стороны соперника, не переходя на его сторону.

Все Степсы, которые выпали за игровое поле, забирает тот, кто завалил конструкцию.

Если у вас остался последний Степс, вы должны забросить его с переворотом на 180 градусов.

Если у вас остался 1 Степс, а соперник поспешил и сделал бросок не в свой ход, то вы, отдав ему свой Степс, автоматически становитесь победителем.

Победу получает тот, кто первый избавился от своих Степсов.

#### **4. Штрафы:**

**4.1.** Если вы бросили не в свою очередь, ваш соперник отдаёт свой Степс, который, по его мнению, ему мешает.

Если вы бросили свой Степс и при этом не дотронулись ни других Степсов, ни игрового поля, то также получаете дополнительный Степс.

Если вы бросили свой Степс, не дотронувшись ним Степса соперника, вы также получаете дополнительный Степс.

Если ваш финишный бросок не был выполнен с переворотом и Степс остался на игровом поле, или не дотронулся до Степса соперника, получаете дополнительный Степс.

Если вы дотронулись рукой или забрали Степс с игрового поля – вы получаете дополнительный Степс.

В игре с большим количеством игроков, все отдают свой Степс игроку, который нарушил правила.

#### **5. Варианты игры:**

##### **5.1.** 1-й тип игры:

Для 1-го игрока!

Игрок бросает Степсы с какой-либо стороны на игровое поле, пока они не закончатся. Если конструкция завалилась, игрок проиграл.

Для 2-х игроков

Игроки садятся или стоят вокруг игры друг против друга.

Каждому игроку раздаётся одинаковое количество Степсов: в зависимости от количества Степсов в наборах.

Игрок 1 бросает Степс со своей стороны на игровое поле, затем игрок 2 должен бросить Степс так, чтобы он дотронулся или приземлился на Степс игрока 1, далее по очереди до тех пор, пока у одного из игроков они не закончатся.

Переходить и бросать Степс со стороны соперника запрещено.

Победителем считается игрок, который первый избавился Степсов.

Для 3-х игроков

Игроки садятся или стоят вокруг игры треугольником. Каждому игроку раздаётся одинаковое количество Степсов в зависимости от количества Степсов в наборах.

Победителем считается игрок, который первый избавился Степсов.

По желанию большинства игра может закончиться после победы одного из игроков.

Для 4-х игроков

Игроки садятся или стоят вокруг игры квадратом друг против друга. Каждому игроку раздаётся одинаковое количество Степсов в зависимости от количества Степсов в наборах. Лишние Степсы отложите в коробку.

Для 5-ти игроков

Игроки садятся или стоят вокруг игры 5-угольником. Каждому игроку раздаётся одинаковое количество Степсов в зависимости от количества Степсов в наборах. Лишние Степы отложите в коробку.

Для 6-ти игроков

Игроки садятся или стоят вокруг игры 6-угольником друг против друга. Каждому игроку раздаётся одинаковое количество Степсов в зависимости от количества Степсов в наборах.

Для команды 2 VS 2 игрока

Игроки садятся или стоят вокруг игры друг против друга, как в игре для 2-х. Каждой команде раздаётся одинаковое количество Степсов в зависимости от количества Степсов в наборах.

Игрок 1 первой команды бросает Степс со своей стороны на игровое поле, потом игрок 1 другой команды должен бросить Степс так, чтобы он дотронулся или приземлился на Степс игрока 1 с первой команды, далее по очереди до тех пор, пока у одной из команд они не закончатся. Переходить и бросать Степс со стороны соперника запрещено.

Победителем считается команда, которая первая избавилась Степсов.

Для команды 3 VS 3 игроков

Игроки садятся или стоят вокруг игры друг против друга, как в игре для 2-х. Каждой команде раздаётся одинаковое количество Степсов в зависимости от количества Степсов в наборах.

Победителем считается команда, которая первая избавилась Степсов.

Для команды 2 VS 2 VS 2 игроков

Игроки садятся или стоят вокруг игры треугольником, как в игре для 3-х. Каждой команде раздаётся одинаковое количество Степсов в зависимости от количества Степсов в наборах.

#### **5.2. 2-й тип игры:**

Как и в первом типе, только каждый раз необходимо бросать Степс с переворотом на 180 градусов, а последний Степс необходимо забросить с переворотом на 360 градусов.

#### **5.3. 3-й тип игры:**

Как и во втором типе, только каждый раз необходимо бросать Степс с переворотом не менее чем 360 градусов, а последний Степс необходимо забросить с переворотом не менее чем на 540 градусов.

#### **5.4. 4-й тип игры:**

Как и в первом типе, только перед каждым броском необходимо бросать кубик и, какое число выпадает на кубике, столько Степсов за раз необходимо забросить игроку или команде.

#### **5.5. 5-й тип игры:**

Соединение 2 и 4 типа игры. Перед каждым броском бросается кубик, какое число выпало на кубике, такое количество Степсов должен забросить игрок или команда за раз с переворотом на 180 градусов и последний Степс забросить с переворотом не менее чем на 360 градусов.

#### **5.6. 6-й тип игры:**

Соединение 3 и 4 типа игры. Перед каждым броском бросается кубик, какое число выпало на кубике, такое количество Степсов должен забросить игрок или команда за раз с переворотом на 360 градусов и последний Степс забросить с переворотом не менее чем на 540 градусов.

#### **5.7. 7-й тип игры:**

Игра с таймером. Когда время на таймере заканчивается, игрок или команда, у кого осталось меньше Степсов, становится победителем.

Можно соединять с каким-либо из типов кроме игры на одного игрока (Solo).

### **5.8. 8-й тип игры:**

Бесшумный Степс. В данном типе Степсы необходимо класть, а не бросать.

От 2 до 6 игроков, а также команд. Можно соединять с 4 типом игры с кубиком, а также с 7 типом игры с таймером.

Все правила и штрафы действуют так само, как и в обычной игре, за исключением некоторых нюансов п. 6.9.

## **6. Вопросы и спорные моменты**

### **6.1. Если Степс выпал за пределы игрового поля, вы забираете его назад.**

Имеется ввиду, если Степс прикасается до коврика под игровым полем или поверхности, на которой лежит игровое поле (если играете без коврика). Если же Степс висит хотя бы на миллиметр от коврика, то игроку забирать его не нужно.

### **6.2. Если Степс ударился об коврик и залетел на игровое поле.**

В таком случае ход засчитывается, и штрафной Степс не предусмотрен.

**6.3. Ход не в свою очередь.** Очень часто в игре от 3-ох и более людей, игроки делают ход не в свою очередь, за это, конечно, предусмотрен штраф в виде дополнительного Степса от каждого игрока. После этого делает ход тот игрок, чья очередь была, а после него далее по часовой стрелке.

### **6.4. Если у вас остался 1 Степс, а соперник поспешил и сделал бросок не в свой ход, то вы, отдав ему свой Степс, автоматически становитесь победителем.**

В игре, где 3 и более игроков может сложиться ситуация, когда у двух игроков осталось по последнему Степсу и кто-то из игроков сделал ход не в свою очередь, тогда по часовой стрелке, игрок, у которого последний Степс, отдав его игроку, который нарушил правила, автоматически становится победителем.

### **6.5. Если вы дотронулись рукой или брали Степс с игрового поля – вы получаете штрафной Степс.**

Часто игроки, которые бросили Степс не в свою очередь или закончили игру, бросив Степс без переворота, забирают Степс с игрового поля и

получают штрафной Степс. Также если игрок случайно зацепил Степсы на игровом поле, он получает штрафной Степс.

**6.6. Игрок нарушил правила, но Степс выпал за игровое поле или прикасается к коврику.** В таком случае штрафной Степс для игрока не предусмотрен за исключением, если игрок делал ход не в свою очередь и у него Степс выпал, он всё равно получает штрафной Степс.

**6.7. Игрок сделал ход не в свою очередь и забрал Степс назад.** В данном случае игрок получает по 2 штрафных Степса от каждого игрока.

**6.8. Последний Степс необходимо забросить с переворотом на 180 градусов.** Без разницы, по какой оси будет крутиться Степс: вперёд, назад, боком, главное чтобы перекрутился.

#### **6.9. Бесшумный Степс.**

6.9.1. Если игрок выбрал Степс, чтобы сделать ход и начал его класть, то поменять его запрещено. (В случае нарушения – штрафной Степс). Если игрок просто взял Степс в руку и не подносил к игровому полю, то штраф не предусмотрен. (В обычной игре, где Степсы необходимо бросать, такое правило не предусмотрено, Степсы можно менять).

6.9.2. Степсы можно ставить как либо: на ребро, угол и т.д.

6.9.3. Аналогично шахматам, если игрок отпустил Степс, то сделал ход. (Повторное касание к Степсу наказывается штрафным Степсом).

6.9.4. Как и в обычном STEPS (где Степсы необходимо бросать), Степс должен дотрагиваться до Степса соперника (в обычной игре, где необходимо бросать, Степс может дотронуться и съехать или же отскочить, но при этом остаться в игре и не прикасаться к коврику, то такой момент засчитывается и не наказывается штрафом). В Бесшумном Степсе во время хода в момент, когда игрок отпустил руку, его Степс должен дотрагиваться до Степса соперника (если не прикасается – штрафной Степс).

6.9.5. В обоих вариантах, если Степс соперника выпал, то следующий игрок может бросать или класть Степс куда либо в пределах игрового



поля (имеется ввиду как игровое поле, так и Степсы, которые на нём находятся).

6.9.6. Последний Степс необходимо поставить на ребро и отпустить, чтобы он упал на одну из сторон и не съехал за пределы игрового поля.