

Правила настольной игры «Тот самый!» (Der Isses!)

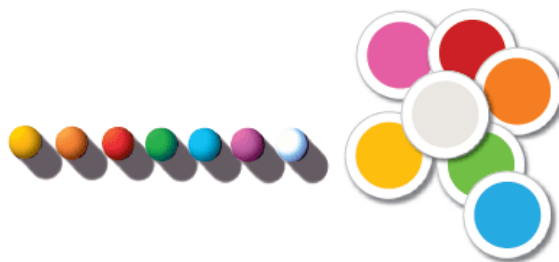
Автор: Alex Randolph

Игра для 2 игроков

Перевод правил на русский язык: Купцова Светлана, ООО «Игровед» ©

Состав игры

- игровое поле (7x7 клеток)
- 7 фишек разных цветов
- 7 серебряных монеток
- 2 набора из 7 карт (лицевая сторона совпадает с цветом фишек)
- правила игры

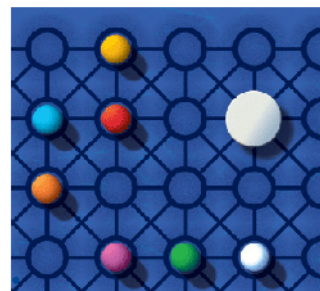


Цель игры

Игра состоит из серии раундов. Цель каждого раунда – получить монетку. Игрок, которому первым удастся собрать 4 серебряных монетки, станет победителем игры.

Перед началом первого раунда

- каждый игрок получает набор из 7 карт.
- 7 фишек случайным образом распределяются по полю.
- один игрок кладёт монетку на свободную клетку поля так, чтобы между ним и всеми фишками была как минимум одна свободная клетка.
- каждый игрок тайно выбирает одну из находящихся на поле фишек, кладёт соответствующую ей по цвету карту под низ своей колоды и кладёт свою колоду лицевой стороной вниз перед собой.



Перед началом последующих раундов

- 7 фишек остаются на тех местах, где находились в конце предыдущего раунда.
- проигравший предыдущий раунд игрок располагает на поле новую монетку.
- каждый игрок выбирает одну фишку и соответствующую ей карту, как уже делал это в первом раунде.

Начало игры

В первом раунде первым действует игрок, который не клал монетку на поле; в последующих раундах первым действует игрок, выигравший предыдущий раунд.

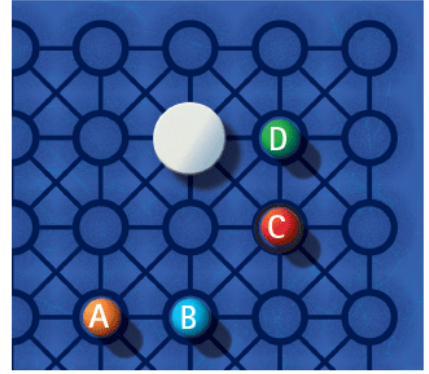
Ходы

В свой ход вы перемещаете одну любую фишку. Переместите её на один шаг в любом направлении на любую свободную соседнюю клетку (как Короля в шахматах) или прыгните ей в любом направлении через соседнюю фишку (как в Китайских Шашках). Вы можете совершить несколько таких прыжков подряд.

Внимание! Перемещение фишки всегда должно происходить по направлению к монетке; другими словами, фишка, которую вы решаете переместить, должна после вашего хода стать ближе к монетке, чем была до этого.

Расстояние по диагонали считается больше, чем по вертикали или горизонтали.

Пример: Несмотря на то, что число ходов одинаковое, **B** считается ближе к монетке, чем **A**, а **D** - ближе чем **C**. Таким образом, вы можете переместить фишку от **A** к **B** или от **C** к **D**, но не от **B** к **A** или от **D** к **C**.



Получение монеток

Есть три способа получить монетку и таким образом закончить раунд:

1. Переместить свою фишку на монетку и показать свою карту.
2. Но если ваш противник выбрал ту же фишку (в качестве доказательства этого он должен показать выбранную им карту), монетку получит он.
3. Третий способ – проверить своего противника. В свой ход вы можете указать на фишку, которую, по вашему мнению, выбрал соперник, и сказать «Тот самый!». В случае если вы оказались правы, вы получаете монетку, в противном случае монетку получает ваш противник.

Важно: Во время своего хода вы обязаны или переместить фишку, или сказать «Тот самый!»

Конец игры

Игра заканчивается, как только один из игроков наберёт 4 монетки.