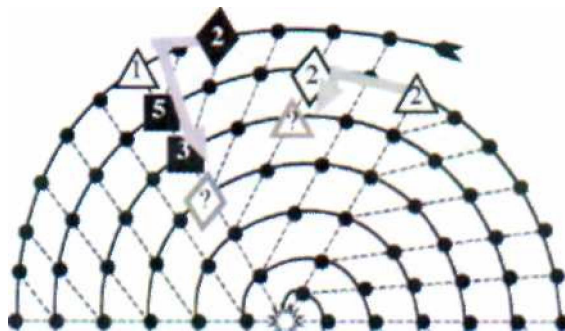


Скручивание спирали.

В случае, если вконец передвижения кубик остановился на занятом поле (неважно – ваш это кубик или нет), то он перемещается по пунктирной линии к центру спирали на следующий круг. Если это место тоже занято, то кубик перемещается к центру спирали до тех пор, пока не остановится на свободной отметке. В примере чёрный кубик перемещается на четвёртый виток спирали, а белый - на третий.



После перемещения, и перед тем, как занять место на метке спирали, кубик необходимо перебросить и выставить на поле с новым значением. На этом ход игрока заканчивается.

Победа в игре.

Как только кубик достигнет центра спирали – он снимается с поля.

При игре вдвоём необходимо довести шесть из девяти кубиков, при игре втроём – четыре из шести. Первый, кто выполнит это условие, объявляется победителем и игра немедленно заканчивается.

Варианты игры.

Если вы играете серию игр, то можете вести подсчёт очков по следующей схеме: как только игра заканчивается, считаются очки за оставшиеся кубики в зависимости от их положения на спирали. Чем дальше находится кубик, тем больше очков он приносит. Например, кубик находящийся на первом кольце от центра приносит 1 очко, на четвёртом – четыре. В серии побеждает тот игрок, который набирает минимальное количество очков по сумме всех партий.