



ПРАВИЛА ИГРЫ

ТРЕУГОЛЬНИК И КОМПАНИЯ



РЕКОМЕНДУЕТ

Рекомендуемый
возраст



4-7

Количество
игроков



2-4

GRANNA

Эврикус™

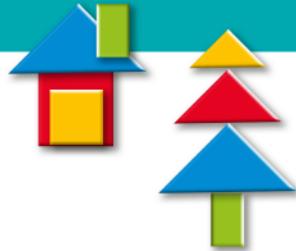
КОМПЛЕКТАЦИЯ ИГРЫ:

- ИГРОВОЕ ПОЛЕ
- 3 МЕДАЛИ
- 4 ФИШКИ
- 45 КАРТОЧЕК
- 64 ФИГУРЫ
- ИНСТРУКЦИЯ

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Настало время посоревноваться в знании геометрических фигур.

Всегда ли лучший тот, кто первый?



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



Поместите игровое поле на стол, выберите себе фишки и поставьте их на старт (полукруг перед кружком с номером 1). Теперь определитесь с уровнем сложности:

- ← • легкий – карточки с голубым кружком
 - средний – добавьте к карточкам с голубыми кружками несколько карточек с красными
 - ← • сложный – карточки с красными кружками
- Для начала рекомендуем потренироваться на легком уровне!
Карточки выбранного цвета перетасуйте и сложите стопкой рядом с полем. Вокруг поля разложите все фигуры и медали: золотую, серебряную, бронзовую. Все готово к игре.

ХОД ИГРЫ

Самый младший из игроков начинает игру. Дальше ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке. Первый игрок берет одну верхнюю карточку из стопки и говорит: "Треугольник и компания!", потом кладет карточку на стол так, чтобы ее было видно всем игрокам. Теперь все игроки вступают в игру и стараются как можно быстрее сложить из геометрических фигур композицию, изображенную на карточке.





Тот, кто закончит композицию первым, получает золотую медаль с номером 1, игрок, который сделает это вторым, получает серебряную медаль с номером 2, третий, соответственно, бронзовую медаль с номером 3. Четвертый игрок, который закончил свою картину последним, медали не получает. А теперь пришло время посчитать баллы.

ПОДСЧЕТ

За правильное составление изображения (с помощью соответствующих фигур, расположенных в соответствующем месте) игроки получают баллы. Игрок, который первым завершает композицию, двигает фишку на 4 шага вперед, тот, кто завершил задание вторым, шагает 3 шага, третий – 2 шага и четвертый – 1 шаг. Если игроки считают, что один из соперников плохо выполнил задание, сделал ошибку в выборе фигуры или в расположении (примечание: небольшие сдвиги фигур допускаются, так как они возникают потому, что игрок спешил), этот игрок фишку не двигает.

КОНЕЦ ИГРЫ

Когда игрок достигнет финиша (кружок с номером 20), он немедленно объявляется победителем. Остальные игроки могут тоже закончить игру или продолжить соревнование за 2 и 3 места.

Желаем удачи!

Внимание! В медалях есть отверстия. Вы можете пропустить через них ленточки и использовать в других играх.



В комплект входит лист с наклейками.

В играх Дракоши-Шалунишки вы найдете разнообразные наклейки.

Автор: Алина Бжеска-Чуба

Иллюстратор: Мачей Шиманович

ТРЕУГОЛЬНИК И КОМПАНИЯ



Товар соответствует требованиям
TP TC "О безопасности игрушек"
(RUS) Настольная игра "Треугольник и компания"
(ENG) Board Game "Triangle and Co"
(KZ) "Үйнүүрүш жана компания" устел ойыны

© GRANNA 2016. Сделано в Польше.

Все права защищены

© All rights reserved



Еще больше игр на сайте evrikus.ru*