



Кількість гравців: 2-6 **Вік:** 8+ **Тривалість гри:** біля 15 хв.

Кожен гравець намагається проставити якомога більше чисел у трьох кольорових рядах на своєму аркуші. Максимальна кількість балів за кольоровий ряд нараховується у тому випадку, звісно, якщо це вдасться, коли всі поля цього ряду заповнені числами. Крім того, існує **бонусний бал**, якщо в **усіх** трьох полях по вертикалі вийде проставити **числа потрійним стовпчиком**.

Заповнення числами

Наперед не визначено, у якій послідовності необхідно заповнювати кольорові ряди числами. Спочатку, наприклад, можна проставити число в жовтому ряді праворуч, затим посередині, потім ліворуч у фіолетовому ряді, а далі можна проставити число у крайньому полі праворуч у помаранчевому ряді, далі – у жовтому ряді ліворуч і т.д. При заповненні числами необхідно врахувати дві наступні вимоги:

- 1) усередині одного ряду** (а саме по горизонталі) числа повинні зростати зліва направо, дублювати числа не дозволяється. Між числами, що проставляються, дозволена будь-яка кількість порожніх полів, які додатково можуть бути заповнені згодом (відповідними числами).
- 2) усередині одного стовпчика** (а саме по вертикалі) не дозволяється дублювання чисел – це діє як для подвійних стовпчиків, так і для потрійних. В іншому випадку розміщення чисел у стовпчиках довільне.

Підказка: у кожному ряді існує один проміжок. Цей проміжок не заповнюється жодним числом – він просто залишається порожнім та не буде врахований.

У всіх п'ятьох потрійних стовпчиках по вертикалі завжди існує бонусне поле (п'ятигранної форми). При повному заповненні числами потрійного стовпчика число з бонусного поля враховується як додатковий бал.



У Тіма вже проставлені числа. У кожному ряді числа завжди зростають у напрямку зліва направо. У середині вертикальних стовпчиків (подвійних та потрійних) жодне з чисел не продубльовано. Все правильно! Зауважте: у жовтому ряді крайнє поле ліворуч Тім ще може заповнити числом 1. У фіолетовому ряді між числами 6 і 7 він уже не зможе проставити жодного числа. Та дозволено, щоб поле залишалось порожнім до кінця. На аркуші Тіма два потрійних стовпчика повністю заповнені числами, а числа з обох бонусних полів записуються знизу як бонусні бали.

Хід гри

Кожен гравець отримує аркуш та олівець. **Підказка:** початківець повинен використовувати олівець із гумкою, у разі, якщо йому доведеться стерти помилково проставлене число. У деяких випадках два гравці розділяють один олівець. Досвідчений гравець може використовувати інші олівці. Розігрується, хто спочатку виконує обов'язки ведучого гравця. Цей гравець здійснює наступні дії:

Він вирішує, на свій власний розсуд, яку кількість кубиків підкинути – 1, 2 чи 3. Крім того, він може (якщо обирає 1 чи 2 кубики) абсолютно самостійно вирішити щодо кольору кубика для свого кидка. **Лінус – ведучий гравець. Він хоче підкинути 2 кубики та обирає фіолетовий і жовтий.**

Ведучий гравець підкидає кубики перший раз. Якщо результат його вдовольняє, він відмовляється від другої спроби. Якщо ж результатом він не задоволений, підкидає кубики вдруге, при чому він мусить підкинути **всі** ті

кубики, які використовувалися при першій спробі. Після чого ведучий гравець голосно та чітко називає суму значень на цих кубиках.

При першій спробі, на підкинутих кубиках Лінус отримує значення 2 і 4. Результат його не влаштовує. При другій спробі кубики показують значення 4 і 5. Лінус голосно та чітко проголошує число «дев'ять!».



- Усі гравці можуть (але не мусять) названу суму вносити тільки в одне поле на своєму аркуші. При цьому поле можна обрати лише з тих рядів, колір яких точно відповідає кольорам підкинутих кубиків. Якщо обидва описаних вище правила заповнення (див. «Заповнення чисел») дотримуються, кожен гравець може довільно вирішити, де саме розмістити число.

Так як Лінус підкидав фіолетовий та жовтий кубики, оголошене число 9 він зможе проставити лише у фіолетовому або жовтому ряду.



Лінус проставляє 9 у жовтому ряді.



Тім так само розміщує число 9 у жовтому ряді, але трохи праворуч.



Сара заповнює числом 9 поле у фіолетовому ряді.

Увага, хибний кидок: якщо **ведучий гравець** не може або не хоче проставляти число, він повинен на своєму аркуші поставити хрестик у порожньому полі біля перекресленого кубика. Гравці, які не є ведучими, не мають нічого закреслювати.

Тільки, коли наступний за часовою стрілкою гравець стане ведучим, він має виконати всі ці дії, як описано. Таким чином, гра почергово продовжується далі.

Українською важливо: після заповнення числами всі гравці сумлінно перевіряють, чи обидва правила заповнення чисел були безпомилково дотримані. У випадку, якщо хтось припустився помилки, він має просто стерти помилково розміщене число і відповідно кудись його перенести (або зовсім не проставляти). Якщо ж помилково розміщене число було помічене в якомусь із наступних раундів, воно стирається і вже нікуди не може бути перенесено. Якщо гравець проставляє число, він може прикрити його рукою, бо в іншому випадку інші гравці у будь-який час можуть дивитися записи на його аркуші.

Кінець гри та підрахунок

Гра завершується, коли якийсь гравець повністю заповнив **два кольорові ряди** числами. Крім того, гра добігає кінця, коли хтось з гравців на своєму аркуші закреслить усі **чотири поля** хибного кидка.

Спочатку кожен гравець зазначає кількість балів, яку він набирає окремо у кожному з трьох **кольорових рядів**:

- Якщо ряд заповнений числами **не повністю**, кожне число цього ряду приносить тільки 1 бал.
- Якщо ряд **повністю** заповнений числами, гравець отримує таку кількість балів, що дорівнює крайньому числу праворуч у цьому ряді.

Затим кожен гравець підраховує бонусні бали за заповнення п'яти **потрійних стовпчиків** (по вертикалі):

- Якщо стовпчик заповнений **не повністю**, бали не нараховуються.
- Якщо стовпчик **повністю** заповнений, число, яке знаходиться у бонусному полі, гравець занотує як бонусний бал.

Бали, отримані за кольорові ряди, та бонусні бали підсумовуються. Від отриманої суми віднімаються бали (по 5) за кожен хрестик у полі хибного кидка. Той, хто у результаті отримає найбільшу кількість балів, стає переможцем.



У помаранчевий ряд Сара внесла 4 числа. Відповідно це 4 бали. Жовтий ряд вона повністю заповнила числами. І за це вона отримує кількість балів тотожну крайньому числу праворуч, тобто 16. У фіолетовому ряді Сара розмістила 6 чисел. Це 6 балів. Також Сара має повністю заповнені потрійні стовпчики по вертикалі. Тому за кожне число у бонусному полі вона отримує рівнозначну кількість балів, а саме 5, 10 та 12. За обидва хибних кидка Сара загалом віднімає 10 балів. Отже, її підсумковий результат становить 43 бали.