

СОДЕРЖИМОЕ ИГРЫ

- Игровое поле с 16 ячейками
- 24 деревянные фигуры: 12 светлых и 12 темных

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Составить ряд из 4 фигур своего цвета по вертикали, горизонтали или диагонали (рис. 1).

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Игроки выбирают цвет и решают, кто начнет игру. Свой запас - все фигуры своего цвета - игроки складывают в три одинаковых комплекта и помещают их рядом с игровым полем. Фигуры складываются по принципу матрешки: на каждую фигуру надевается следующая по размеру фигура (рис. 2).

ХОД ИГРЫ

В свой ход игрок может:

- взять фигуру из своего запаса и поместить ее на поле (рис. 3)

или

- переставить уже помещенную на поле фигуру (рис. 4).

Из своего запаса можно брать **только верхнюю** фигуру любого комплекта. Эту фигуру игрок может поместить на поле **только на свободную ячейку**. Но: если соперник составил комбинацию из 3 фигур своего цвета, которая (если добавить 4-ю фигуру того же цвета) может превратиться в ряд, то игрок может взять верхнюю фигуру из своего запаса и надеть ее на одну из этих 3 фигур соперника. Фигуру с поля в запас вернуть нельзя.

Игрок может переставить уже помещенную на поле фигуру - перенести ее на другое свободное место на поле или надеть на любую меньшую по размеру фигуру - свою или соперника (рис. 5, 6).

Он может перемещать фигуры на поле, даже если еще не использовал весь свой запас.

Если игрок прикаснется к какой-либо фигуре на поле, он должен ее переместить на другое место на поле.

Если игрок берет фигуру, под которой оказывается фигура соперника, и благодаря этому ходу образуется ряд из 4 фигур соперника (рис. 7), соперник одерживает победу (при условии, что снятую фигуру невозможно надеть ни на одну из остальных 3 фигур этого ряда).

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Побеждает тот, кто первым составит ряд из 4 фигур своего цвета (рис. 1).

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

От 5 до 20 минут. На соревнованиях можно установить ограничение на продолжительность одного хода.

from a concept of Thierry DENOUIL

® & © 2001 T. Denoual BlueOrange Games U.S.A.

© 2003 Gigamic

