



ГЕОМЕТРИУС

ПРАВИЛА ИГРЫ



12+
ВОЗРАСТ



20-25 МИНУТ



2-6 ИГРОКОВ

Об игре

Добро пожаловать в Лабиринт, удивительное и загадочное место! Попасть сюда не просто, и это большая удача. Но ещё сложнее выбраться, ведь здесь действуют свои законы, а пространство постоянно меняется.

Вам предстоит захватывающее приключение! Вы нашли каменный сундук, внутри которого сверкающие камни. Возьмите их с собой — это ключи, они помогут активировать геометрические фигуры и выбраться из Лабиринта.

Ваша опора — ум, наблюдательность и точность, ведь это Геометрический Лабиринт, и он бросает вам вызов! Покажите знания геометрии, активируйте фигуры и выйдите из Лабиринта победителем! Но помните, ваше время ограничено, а соперники хитры. Проявляйте сообразительность, видоизменяйте пространство Лабиринта и перехватывайте фигуры, активированные другими игроками!

Описание игры

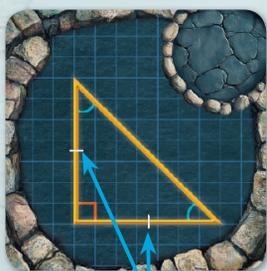
«Геометриус» — увлекательная игра-соревнование.

Ваша задача — выбраться из Лабиринта, активируя разные геометрические фигуры. Чтобы привести их в действие, вам нужно разыграть подходящие карточки условий со свойствами этих фигур и разместить свои фишки-камни в специальных гнездах на клетках игрового поля. Ваше время ограничено: каждый сможет сделать только 4 хода, прежде чем игра завершится.

Модифицируйте игровое поле, чтобы защитить уже активированные вами фигуры или захватить фигуры соперников. Тот из вас, кто построит лучшую стратегию и просчитает действия других игроков, сможет получить наибольшее количество победных очков и стать победителем!

Состав игры:

1. Жетоны геометрических фигур — 40 шт.



Знаки равенства сторон



Прямой угол

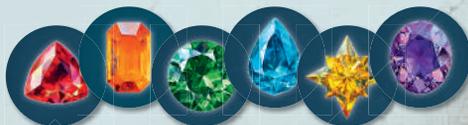


Знаки равенства углов



В игре представлены **выпуклые** и **невыпуклые** геометрические фигуры. Невыпуклые отмечены звёздочкой.

2. Фишки игроков — 54 шт.
(по 9 шт. на каждого игрока)



3. Карточки условий — 50 шт.



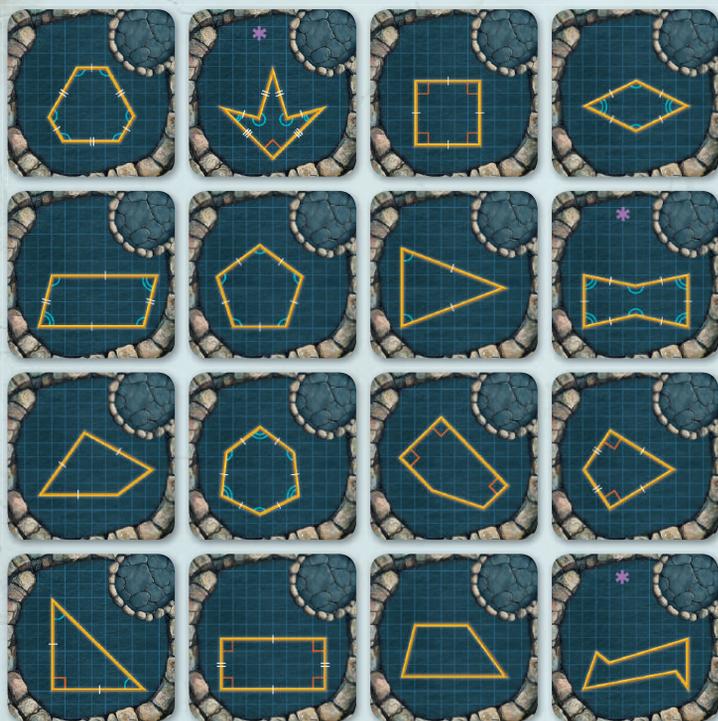
4. Правила.

Подготовка к игре (на 2–6 человек)

1. Достаньте и перемешайте жетоны геометрических фигур. Разложите 16 из них лицевой стороной вверх на столе квадратом 4 на 4.
2. Раздайте каждому игроку по 4 жетона геометрических фигур. Игроки могут как угодно выложить их перед собой.
3. Если у вас остались жетоны фигур, уберите их в коробку, в этой партии они не понадобятся. (При игре шестером жетоны раздаются полностью.)
4. Перемешайте карточки условий и раздайте каждому игроку по 4 штуки рубашкой вверх. Оставшуюся стопку положите в центр стола рубашкой вверх.
5. Каждый игрок выбирает цвет и берёт себе 9 фишек этого цвета.
6. Можно начинать игру. Первый ход делает игрок, который больше всех любит геометрию.

Цель игры — набрать больше всех победных очков, разыгрывая карточки условий и располагая свои фишки на жетонах с подходящими фигурами.

Стартовая раскладка жетонов геометрических фигур



Карточки условий



Комплект жетонов, карточек и фишек для одного игрока



Ход игры

Игроки ходят по очереди по часовой стрелке, начиная с первого игрока. Партия завершается, когда каждый игрок сделает 4 хода.

В свой ход игрок может:

- ☛ разместить до двух своих фишек на жетонах геометрических фигур, разыграв подходящие карточки условий;
- ☛ один раз модифицировать игровое поле, выложив один из своих жетонов геометрических фигур.

Эти действия выполняются по желанию игрока и в любом порядке.

Размещение фишек на жетонах геометрических фигур

В свой ход игрок может выложить до двух фишек на игровое поле. Он разыгрывает с руки карточку условия, подходящую для той геометрической фигуры, на жетон которой он хочет поставить свою фишку. В конце хода игрок сбрасывает использованные карточки условий и добирает новые из стопки в руку, чтобы их было 4 штуки. Если в стопке закончились карточки, перемешайте сброс и сформируйте новую стопку.

Выложить фишки на поле можно тремя разными способами.

Способ 1. Занять пустой жетон геометрической фигуры (без фишек игроков) одной своей фишкой.

Для этого игрок выкладывает с руки карточку условия, соответствующую какой-либо геометрической фигуре на поле, после чего кладёт фишку своего цвета на эту фигуру.

Игрок может занять два любых свободных жетона фигур, сыграв две разные карточки условий, или сыграть одну карточку условия, которая подходит сразу к двум пустым жетонам геометрических фигур на поле, и занять оба своими фишками.

Таким образом игрок может занимать любые жетоны, на которых нет фишек игроков.



Способ 2. Занять жетон геометрической фигуры с фишкой другого игрока.

Занять жетон геометрической фигуры с фишкой соперника можно, если выполняются все следующие условия.

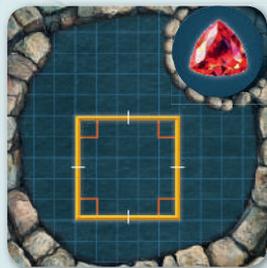
- Рядом с жетоном, который вы хотите занять, слева, справа, сверху или снизу **есть жетон с вашей фишкой, лежащей сверху.** (Базовое условие соседства.)
- На жетоне геометрической фигуры, который вы хотите занять, находится не более трёх фишек, **верхняя из которых принадлежит одному из ваших соперников.**
- Жетон геометрической фигуры не заблокирован (см. далее).

Чтобы занять жетон геометрической фигуры с фишкой или фишками других игроков, нужно разыграть с руки карточку с подходящим для данной фигуры условием, после чего положить свою новую фишку поверх стопки.

ВНИМАНИЕ: если фишка игрока оказывается четвёртой на жетоне геометрической фигуры, то такой жетон считается **заблокированным до конца игры.** На него больше нельзя выкладывать фишки игроков.



Игрок выложил карточку с условием «Не менее трёх равных по длине сторон» (1) и захватил жетон с фишкой другого игрока (2).



Игрок, ранее выложивший свою фишку с зелёным камнем на жетон (3), не может захватить жетон (2), так как эти жетоны не являются соседними.

Способ 3. Заблокировать жетон геометрической фигуры двумя фишками.

Заблокировать жетон геометрической фигуры двумя фишками за один ход можно, если выполняются все следующие условия.

- Рядом с жетоном, который вы хотите занять, слева, справа, сверху или снизу есть жетон с вашей фишкой, лежащей сверху. (Базовое условие соседства.)
- На жетоне, который вы хотите занять, нет фишек или есть от одной до трёх фишек, верхняя из которых принадлежит одному из ваших соперников.
- Жетон геометрической фигуры не заблокирован.

Чтобы заблокировать жетон геометрической фигуры двумя фишками, нужно одновременно сыграть две карточки условий,

каждая из которых подходит для фигуры на данном жетоне, после чего выложить на него две свои фишки. В результате этого действия на жетоне может оказаться от двух до пяти фишек! На заблокированный жетон нельзя выкладывать фишки до конца игры.

Тот, кому удалось заблокировать жетон, автоматически становится его владельцем, а значит, в конце игры получает очки за все фишки, расположенные на нём (см. раздел «Подсчёт очков и определение победителя»).



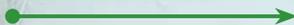
Игрок выложил две подходящие карточки условия (1) и заблокировал жетон (2) двумя своими фишками (3). Таким образом, на этом жетоне оказались три фишки, они принесут три победных очка данному игроку в конце игры.

Игрок может выкладывать на поле до двух своих фишек за ход любым из трёх описанных выше способов или совмещая их: занять пустой жетон или жетон с фишками других игроков, захватить жетон двумя фишками.

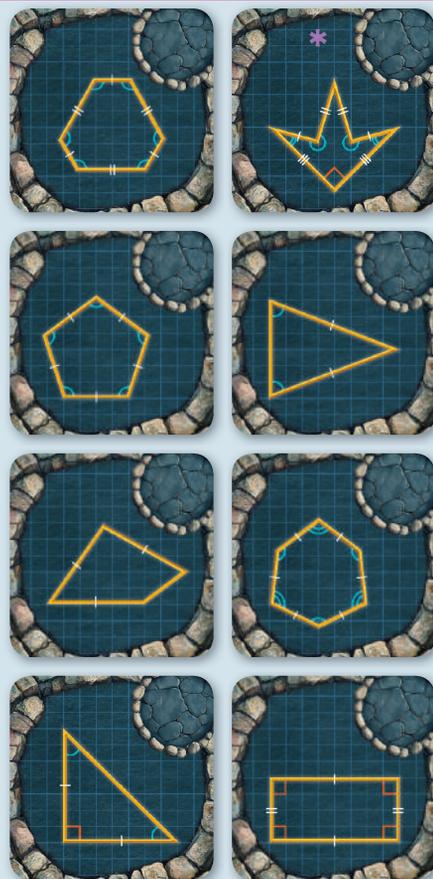
Модификация игрового поля

1. Игрок приставляет один из своих жетонов геометрических фигур к игровому полю, продлевая таким образом одну из горизонтальных или вертикальных линий.
2. Затем игрок сдвигает все жетоны в данной линии вместе с фишками, лежащими на них, на один шаг, как показано на рисунке. Все сдвинутые жетоны должны хотя бы одной стороной соприкасаться с другими жетонами на поле.

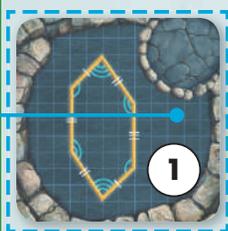
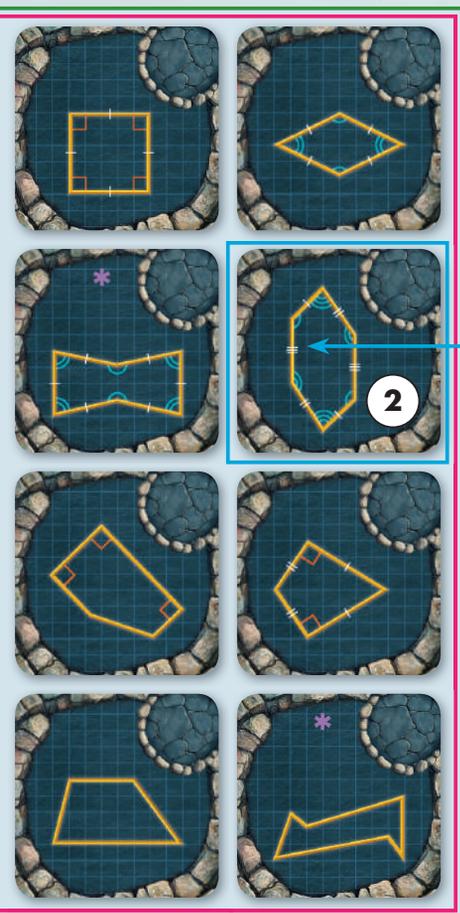
Новое положение
фигур после
модификации поля



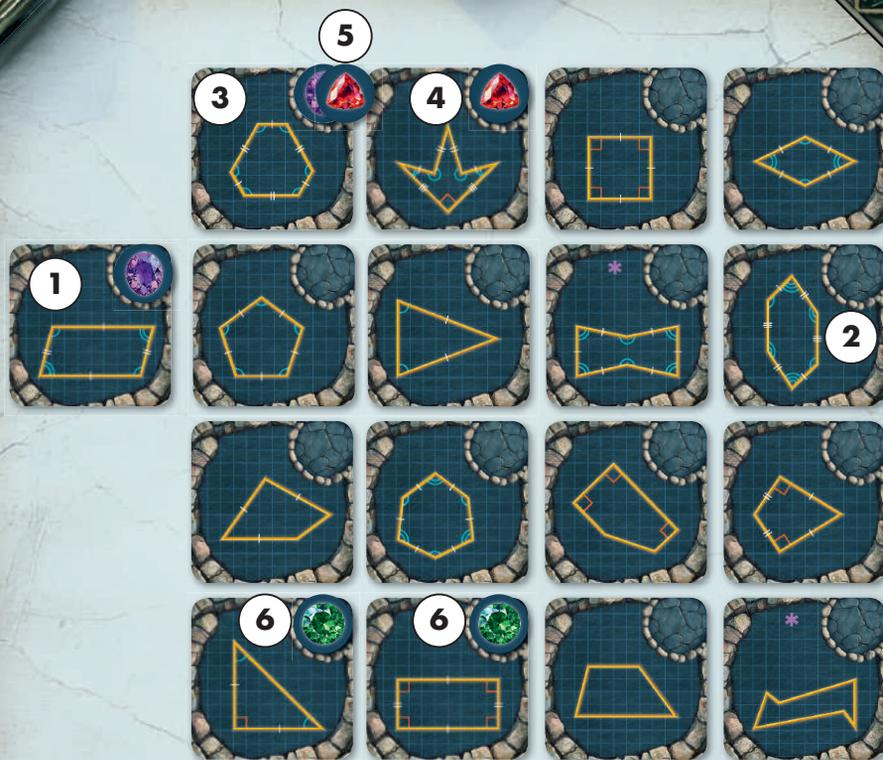
Стартовая
раскладка жетонов
геометрических
фигур



3. Игрок может таким образом модифицировать любую горизонтальную или вертикальную линию игрового поля, в которой находится 4 или менее жетонов фигур. То есть нельзя модифицировать поле так, чтобы в результате в любой из вертикальных или горизонтальных линий оказалось 6 жетонов геометрических фигур.
4. Игрок может модифицировать поле в любой момент своего хода.



Игрок выложил рядом с полем свой жетон геометрической фигуры (1) и сдвинул им горизонтальную линию жетонов на поле (2).



Три игрока сделали по одному ходу.

1. Первый игрок сыграл карточку с условием «Две стороны равны по длине» и выложил на поле фишку с фиолетовым камнем (1).
2. Затем первый игрок модифицировал поле, добавив новый жетон (2).
3. После этого первый игрок сыграл карточку условия «Отсутствуют прямые углы» и выложил на жетон (3) фишку с фиолетовым камнем.
4. Второй игрок сыграл карточку «Не менее шести сторон» и выложил на поле фишку красного камня (4).
5. Второй игрок сыграл карточку «Более четырёх равных между собой углов» и занял жетон геометрической фигуры, на котором ранее была расположена фишка первого игрока. Второй игрок положил свою фишку красного камня (5) в стопку поверх фишки первого игрока.
6. Третий игрок сыграл карточку «Есть два равных между собой угла» и выложил по одной своей фишке на два разных жетона (6).

Второй и третий игроки не стали модифицировать игровое поле в свой первый ход.

ВНИМАНИЕ: если все жетоны геометрических фигур с фишками одного игрока заняли другие игроки и на игровом поле не осталось пустых жетонов (без фишек игроков), то такой игрок может в очередной свой ход игнорировать базовое условие соседства, занимая одной фишкой или блокируя двумя фишками жетоны геометрических фигур с фишками соперников.

Завершение игры

Как только все игроки сделали по 4 хода, игра завершается, вне зависимости от того, сколько фишек игроки выложили на поле к этому времени.

Подсчёт очков и определение победителя

Для каждого жетона геометрической фигуры на поле определяется владелец. Это игрок, фишка которого лежит выше других на данном жетоне.

Каждый игрок подсчитывает сумму победных очков на всех жетонах геометрических фигур, владельцем которых он является. В подсчёте учитываются все фишки игроков на жетоне, 1 фишка равна 1 очку.

Побеждает игрок, набравший больше всех победных очков. В случае ничьей сыграйте ещё одну партию! Если же после этого победитель не определится, то им станет тот игрок, который быстрее всех правильно назовёт количество жетонов со звёздочкой на финальном игровом поле.

При подготовке к следующей партии первым становится другой игрок.

Поздравляем! Благодаря знаниям и выверенной стратегии вы смогли активировать геометрические фигуры и выбраться из Лабиринта!

Но мы уверены, что вы ещё не раз вернётесь, чтобы побродить по этим загадочным коридорам!

Справочный раздел

Многоугольник — это замкнутая ломаная линия, несмежные стороны которой не имеют общих точек.

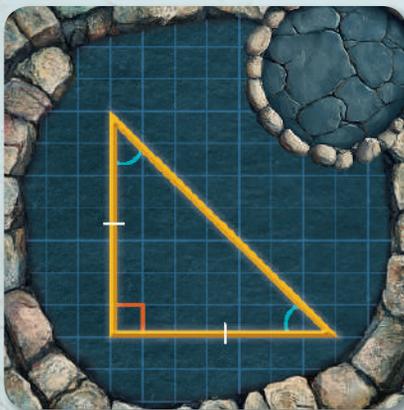
Стороны многоугольника — это отрезки, из которых состоит многоугольник.

Смежные стороны многоугольника имеют одну общую вершину.

Вершина многоугольника — точка пересечения двух смежных сторон многоугольника.

Угол многоугольника — это геометрическая фигура, образованная двумя смежными сторонами и вершиной многоугольника. Угол имеет внутреннюю и внешнюю область. В рамках данной игры под термином «угол» всегда подразумевается внутренняя область, то есть область внутри многоугольника.

Острый угол — угол, градусная мера которого более 0° и менее 90° .



Равные стороны и углы геометрических фигур в игре отмечены классическими символами, стороны – штрихами, а углы – дугами. Прямые углы отмечены красным символом. Равные углы/стороны отмечены равным количеством штрихов/дуг.

Прямой угол — угол, градусная мера которого равна 90° .

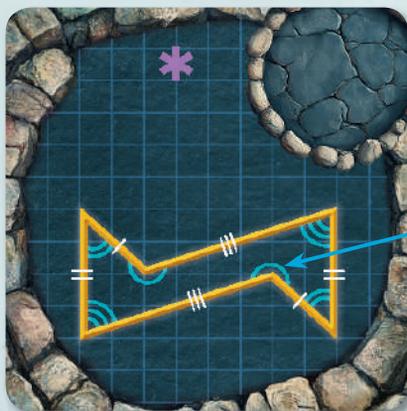
Тупой угол — угол, градусная мера которого более 90° и менее 180° .

Развёрнутый угол — угол, обе стороны которого лежат на одной прямой, а градусная мера равна 180° .

Сумма углов треугольника равна 180° , четырёхугольника — 360° , пятиугольника — 540° , а шестиугольника — 720° .

Равносторонний многоугольник — это геометрическая фигура, все стороны которой равны между собой.

Выпуклый многоугольник — это многоугольник, лежащий по одну сторону от каждой прямой, проходящей через две его соседние вершины.



Угол, градусная мера которого более 180° , но менее 360°

Невыпуклый многоугольник — это многоугольник, разделяемый на две части прямой, проходящей через какие-либо две его соседние вершины.

Невыпуклый многоугольник может содержать угол, градусная мера которого более 180° , но менее 360° . Такой угол не является ни острым, ни прямым, ни тупым, ни развёрнутым.



ИПРОТЕКА