

- 1–6 ИГРОКОВ
- ОТ 8 ЛЕТ
- 20 МИНУТ

# ПРАВИЛА ИГРЫ

# ТРИ НА ТРИ

## ОБ ИГРЕ

Потренируйте своё абстрактное мышление! Получите одну на всех карту задания: на ней изображено, как должны лежать жетоны на поле. Мысленно двигайте жетоны: сколько движений нужно, чтобы жетоны легли как в задании? Кто найдёт кратчайший путь, тот получит победные очки. Наберите больше всех очков, чтобы победить!

## СОСТАВ ИГРЫ

- 28 двусторонних карт
- 7 двусторонних жетонов
- Эти правила игры



Сторона для режима  
«Пятнашки»

Сторона для режима  
«Шахматы»

## ПОДГОТОВКА

Перед подготовкой выберите режим игры – «Пятнашки» или «Шахматы». Начните с «Пятнашек», чтобы освоиться в игре, – дальнейшая подготовка и правила описывают этот режим. Затем вы можете попробовать «Шахматы», соло-режим и блиц-режим.

**1** Переверните все жетоны **на сторону для режима «Пятнашки»**.

**2** Разложите жетоны в сетку 3x3 с двумя пустыми клетками: одной в центре, другой в случайном месте. Например, так. Это **игровое поле**.

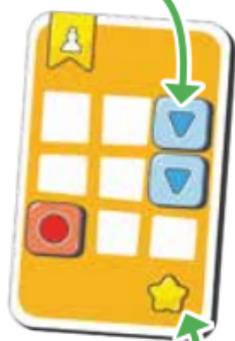


**3** Перемешайте колоду карт и положите ее рядом с полем стороной для «Пятнашек» **ВНИЗ**. Всё готово к игре.

## КАК ВЫПОЛНЯТЬ ЗАДАНИЯ

На каждой карте изображено **задание** – особое расположение трёх или четырёх жетонов на поле относительно друг друга. Задания с тремя жетонами всегда приносят по 1 очку, с четырьмя – по 2. Чтобы выполнить задание и получить **очки**, нужно повторить расположение этих жетонов на игровом поле. Расположение всех остальных жетонов и пустых мест на поле неважно.

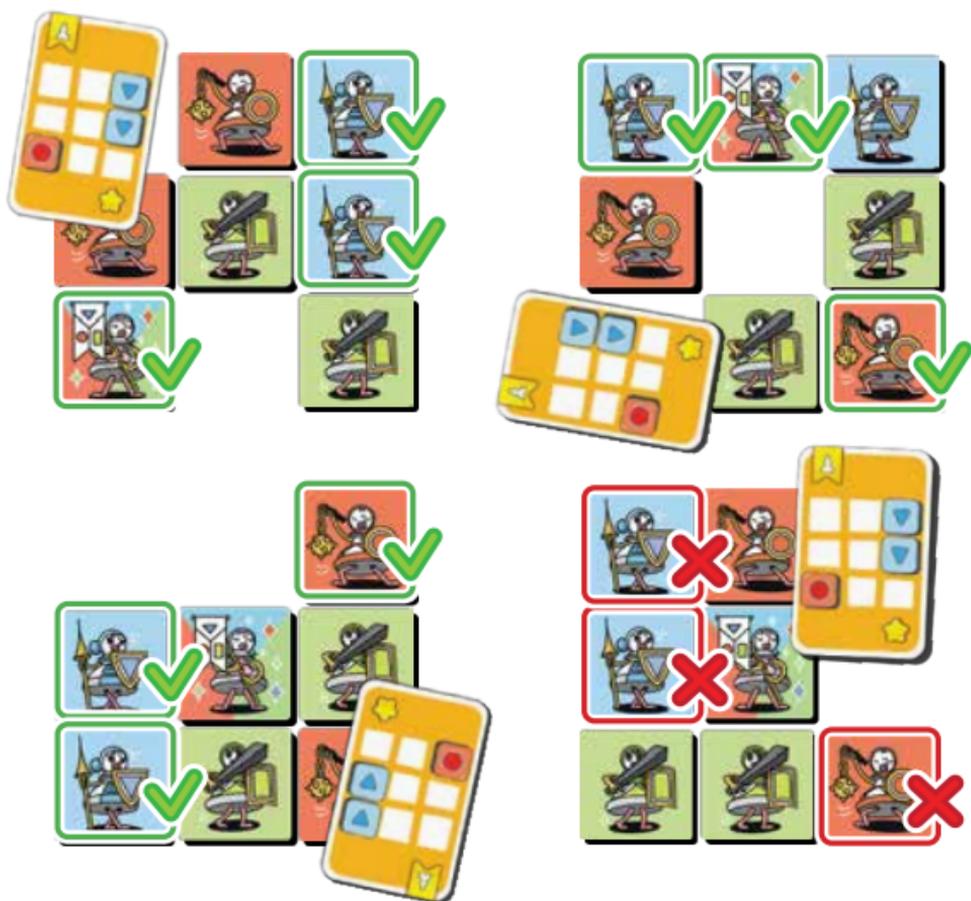
Задание



Очки

Для выполнения задания имеют значения только **цвета жетонов**: **синий**, **красный** и **зелёный**. Трёхцветный жетон является джокером и может заменить собой жетон любого цвета.

**Важно:** у задания, как и у игрового поля, нет верха и низа. Вы можете мысленно поворачивать карту задания на 90, 180 или 270 градусов. Однако **нельзя отражать задание зеркально** (см. пример ниже).



## ХОД ИГРЫ

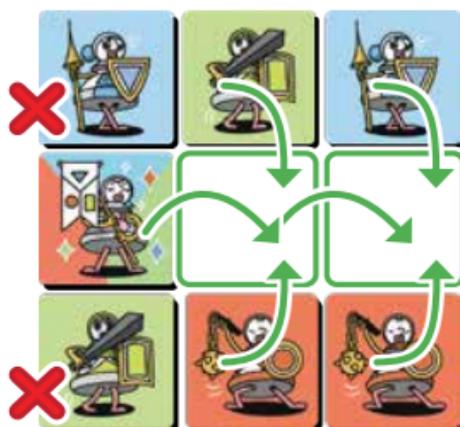
**1** Переверните верхнюю карту в колоде — это задание для всех.

**2** Все игроки действуют одновременно и на скорость. Каждый считает в уме, **сколько движений жетонов по полю понадобится**, чтобы выполнить задание. **Двигать жетоны и поворачивать карту задания можно только в уме**, нельзя касаться их руками.

### ПРАВИЛА ДВИЖЕНИЯ ЖЕТОНОВ

- За 1 движение жетон двигается на 1 пустую клетку в любую сторону, но не по диагонали.
- Жетоны не двигаются за пределы игрового поля.

*Например, на этом игровом поле трёхцветный жетон может сделать 1 или 2 движения. Зелёный и синий жетоны в углах не могут двигаться. Остальные могут сделать только одно движение.*



**3** Тот, кто первым назовёт своё количество движений, сразу начинает считать вслух до пяти, загибая пальцы. За это время кто-то другой может **перебить игрока** — назвать меньшее количество движений и тоже начать считать до пяти. Каждый игрок может назвать своё количество движений только **один раз** за раунд. Если игрок досчитал до пяти и его никто не перебил, то именно он будет доказывать свой ответ.

**4** Чтобы доказать свой ответ, игрок двигает жетоны на игровом поле так, как представлял в уме. Остальные проверяют, чтобы:

- количество движений не превышало ответ игрока,
- итоговый вид игрового поля совпал с заданием (помните, что задание можно поворачивать).

Если хотя бы одно из этих условий не выполняется, это считается **ошибкой**.

**Ошибка нет?** Игрок кладёт карту задания перед собой. В конце игры она принесёт указанные на ней очки.

**Ошибка есть?** Игрок кладёт карту задания перед собой обратной стороной вверх — это **штрафная карта**.

**Важно:**

- игрок не может отменять или переделывать движения. А если он всё же так сделал, это считается ошибкой.
- если игрок сам понял, что ошибся, то он останавливается и сразу берёт штрафную карту.

**Ноль движений?** Иногда игровое поле выложено так, что уже соответствует заданию — то есть нужно ноль движений, чтобы выполнить задание. В таком случае достаточно первым об этом сказать.

**5** Игровое поле остаётся в том же виде. Вернитесь к п. 1 хода игры и выполняйте следующее в колоде задание.

Игра заканчивается, когда кто-то заберёт последнюю в колоде карту задания.

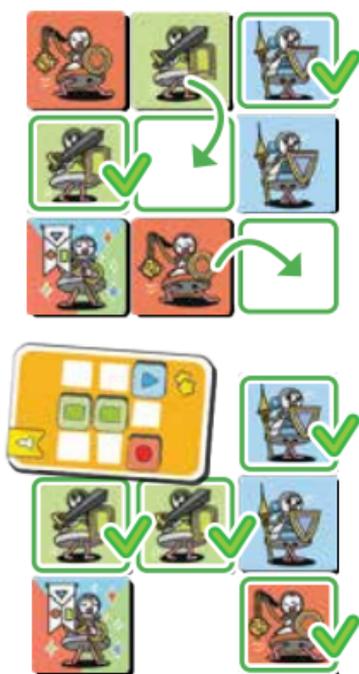
**ПРИМЕР ХОДА**

Андрей первым говорит: «Я выполню задание за 4 движения» — и начинает считать до пяти. Лена перебивает: «А я смогу за 3 движения» — теперь она считает до пяти. Желающих перебивать её нет. Лена досчитывает и теперь может доказывать свой ответ.

Один зелёный жетон и один синий уже лежат так, как в задании, так что Лене нужно пошевелить оставшиеся два жетона.



Она двигает зелёный сверху вниз и красный слева направо. Получилось два движения. Это меньше, чем заявляла Лена, но главное, что не больше, так что ошибкой не считается. Вид поля соответствует заданию, повернутому на 90 градусов, а значит, Лена выполнила задание. Она кладёт перед собой карту и в конце игры получит за неё 2 очка.



## КОНЕЦ ИГРЫ И ПОБЕДА

Каждый игрок считает очки за свои карты в зависимости от их стороны:

- +1 или +2 очка, как указано на карте,
- -1 очко за каждую штрафную карту (игнорируйте указанное на карте количество очков).

Побеждает игрок с наибольшим количеством очков. При ничьей побеждает тот из претендентов, у которого меньше штрафных карт. Если и здесь равенство, то претенденты делят победу.



Например, Егор выполнил 3 задания и 2 раза ошибся. За выполненные задания он получает  $1 + 2 + 1 = 4$  очка. За 2 штрафные карты он отнимает 2 очка. Итого у Егора  $4 - 2 = 2$  очка.

Попробуйте другие режимы игры – «Шахматы», соло-режим или блиц-режим.

## РЕЖИМ «ШАХМАТЫ»

**При подготовке** карт и жетонов используйте сторону для режима «Шахматы». В остальном правила подготовки не меняются.

**В ходе игры** важно учитывать изменения в заданиях и в движении жетонов (они приведены ниже), в остальном игра идёт без изменений. Подсчёт очков тоже остаётся прежним, однако учитывайте, что штрафными считаются стороны для режима «Пятнашки».

### как выполнять задание

В заданиях имеют значения шахматные фигуры и их цвет.

Ладья ♖, конь ♘ и ферзь ♚ могут быть белыми ○ или чёрными ●. Король ♔ является джокером и может заменить собой любую фигуру любого цвета.

- Если в задании указана фигура, значит, на этом месте должна стоять именно эта фигура любого цвета.
- Если указан цвет, значит, на этом месте должна стоять любая фигура именно этого цвета.

*Например, в этом задании имеет значение расположение ладьи ♖ и ферзя ♚ (обе фигуры могут быть любого цвета), а также двух чёрных фигур ● (это могут быть фигуры любого вида) и одной белой ○. Любую из этих фигур может заменить король.*



### правила движения жетонов

Жетоны двигаются по правилам указанных на них шахматных фигур. За 1 движение:

- **ладья** ♖ двигается на 1 или 2 клетки по прямой,
- **ферзь** ♚ двигается на 1 или 2 клетки по прямой или по диагонали,
- **король** ♔ двигается строго на 1 клетку по прямой или по диагонали,
- **конь** ♘ двигается строго на 3 клетки буквой Г — в отличие от других фигур, он может перепрыгивать другие фигуры, важно лишь, чтобы третья по счёту клетка была пустой (см. пример далее).

Жетоны всё ещё могут двигаться только на пустые клетки и не могут выходить за пределы игрового поля.

### ПРИМЕР ВЫПОЛНЕНИЯ ЗАДАНИЯ

Марина сказала, что сможет выполнить это задание за 5 движений, и её никто не перебил, так что Марина доказывает свой ответ. Один жетон уже лежит как в задании – ферзь в нижнем ряду посередине. Осталось разложить остальные.



**1** Сначала Марина двигает белого коня буквой Г на 3 клетки, затем чёрного ферзя по диагонали на 1 клетку. Отлично, уже три жетона лежат как в задании!



**2** Затем она двигает белую ладью на 2 клетки влево, а чёрного коня буквой Г. Коня нужно двигать для того, чтобы освободить место в углу для короля, который заменит собой белую фигуру в задании.

**3** Последнее, пятое, движение – Марина двигает короля по диагонали на 1 клетку, и задание выполнено!



## СОЛО-РЕЖИМ

Выберите, в каком режиме хотите играть – «Пятнашки» или «Шахматы». Переверните жетоны и карты на сторону выбранного режима.

Выложите перед собой игровое поле по обычным правилам. Возьмите 10 случайных карт заданий и сложите их в колоду. Остальные карты уберите в коробку. Подготовьте секундомер в телефоне.

Запустите секундомер и начните выполнять задания: посмотрите на верхнюю карту в колоде и двигайте жетоны на поле по правилам выбранного режима, пока не выполните задание. Сразу после этого снимите верхнюю карту с колоды и начните выполнять следующее задание. Когда вы выполните все 10 заданий, остановите секундомер и проверьте, сколько времени у вас ушло:

### В режиме «Пятнашки»



**больше 3,5 мин**

*Немного практики, и всё получится!*

**больше 2,5 мин, но меньше 3,5**  
*На верном пути к успеху!*

**больше 1,5 мин, но меньше 2,5**  
*Точная и слаженная партия!*

**меньше 1,5 мин**  
*Феноменальный результат!*

### В режиме «Шахматы»



**больше 5 мин**

*Всего лишь первый шаг к чемпионству.*

**больше 3,5 мин, но меньше 5**  
*Отличный потенциал!*

**больше 2 мин, но меньше 3,5**  
*Блестящая партия!*

**меньше 2 мин**  
*Гений шахмат!*

## Блиц-режим

Если вы хотите сделать любой режим быстрее или проще, в подготовке возьмите только те карты, которые приносят 1 очко, остальные уберите в коробку. Если хотите усложнить, сделайте наоборот – возьмите только карты, приносящие 2 очка.

### Создатели игры

**Автор игры:** Антон Пуцкикин • **Художник:** Наталья Кондратюк  
**Развитие игры:** Матвей Чистяков • **Продюсер:** Владимир Грачев  
**Дизайн и вёрстка:** Юлия Калиновская • **Выпускающий редактор:** Анна Давыдова  
**Директор издательского департамента:** Александр Киселев  
**Руководитель тестирования:** Елена Ворноскова  
**Ведущие тестировщики:** Егор Бережков, Андрей Виннер, Марина Кузнецова, Андрей Рамодин

### Издатель: ООО «МИР ХОББИ»

**Общее руководство:** Михаил Акулов • **Руководство производством:** Иван Попов  
**Главный дизайнер-верстальщик:** Иван Сухойей • **Корректор:** Ольга Португалова  
**Креативный директор:** Николай Пегасов  
**Международное продвижение:** Мария Никольская

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [pewgame@hobbyworld.ru](mailto:pewgame@hobbyworld.ru). Особая благодарность выражается Илье Карпинскому. Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2025 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)



Играть интересно