

Правила настольной игры «Скоростной танграм» (Speed Tangram)

Автор: Torsten Marold

Игра для 2-4 игроков

Перевод на русский язык: Купцова Светлана, ООО «Стиль Жизни» ©

Состав Игры

30 карт

4 набора Танграм

Цель Игры

Ваша задача – стать первым, кто составит фигуру, изображённую на карте, при помощи своего набора Танграма. Для составления заданной фигуры необходимо использовать все детали набора. Первый игрок, выложивший фигуру, изображённую на карте, должен крикнуть «Стоп!». В этот момент все остальные игроки должны немедленно прекратить составление фигур. Игрок, набравший к концу игры наибольшее количество очков, становится победителем.

Участники до начала игры могут выбрать один из двух способов начисления очков.

Вариант 1: Каждая карта приносит одно победное очко. Первый игрок, выполнивший задание, забирает карту себе, тем самым, получая один победный балл. Игрок с наибольшим количеством карт в конце игры становится победителем.

Вариант 2: Точки, изображенные на карте, обозначают уровень сложности задания.

1 точка – низкий уровень сложности

2 точки – средний уровень сложности

3 точки – высокий уровень сложности

В этом варианте, игроки могут подсчитать количество точек, изображенных на добытых картах и выявить, таким образом, победителя.

Пример: У игрока есть 5 карт, каждая из которых приносит по 1 очку – сумма его победных очков в конце игры равна 5-ти. В другом случае у игрока есть 2 карты, каждая из которых приносит по 3 очка, и одна карта ценностью в 2 очка – в сумме у него 8 очков.

Подготовка к Игре

Перед началом игры участники кладут свои наборы Танграма перед собой и перемешивают колоду карт. После этого колода карт кладётся рубашкой вверх в центр стола в пределах видимости всех игроков. До начала игрового процесса участникам необходимо выбрать способ начисления очков.

Игровой Процесс

Один из игроков берёт первую карту из колоды и кладёт её картинкой вверх в центр стола. Все игроки стараются как можно быстрее составить фигуру, изображённую на карте, при помощи своих наборов Танграма. Первый игрок, закончивший составление фигуры, кричит «Стоп!». Остальные игроки немедленно прекращают решение задачи. Далее все игроки проверяют, верно ли собрал фигуру участник, остановивший игру. Если фигура составлена правильно, игрок забирает себе карту-задание, тем самым получая победные баллы. Если фигура составлена с ошибкой, то игра продолжается и, несмотря на это, все игроки продолжают попытки в решении задачи. После того как в колоде закончатся все карты, происходит подсчёт очков и определение победителя.