

KABALEO®

От 2 до 4 игроков; от 8 лет; продолжительность партии: 15 минут

КОМПОНЕНТЫ

66 пластиковых конусов, тканевая сумка, правила игры.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Только сами игроки знают «свой» цвет и должны как можно незаметнее добиться преобладания этого цвета на игровом поле.

ВИДЫ И КОЛИЧЕСТВО КОНУСОВ

6 конусов «Целей» (см. рис.1), указывающих цвет-цель (этот цвет виден, только если их перевернуть).

24 «Основания» (рис. 2) – это конусы с одним цветным кольцом.

36 «Фишек» (рис. 3) – это конусы с двумя цветными кольцами.

- Когда в игре участвуют 4 игрока, используются все конусы;
- Когда играет 3 игрока, используется только 5 цветов – одна Цель, 4 Основания и 6 Фишек одного цвета должны быть убраны из игры.
- Когда играет 2 игрока, два цвета должны быть целиком удалены из игры и игра должна вестись 44 конусами.

ПОДГОТОВКА

Каждый игрок случайным образом выбирает конус Цели – цвет на внутренней стороне конуса станет цветом игрока и должен оставаться неизвестным другим до конца игры.

Основания выставляются случайным образом на стол

- если играют 4 игрока, то их будет 24 – по 4 Основания каждого из 6 цветов (рис. 4);
- если играют 3 игрока, то их будет 20 – по 4 Основания каждого из 5 цветов;
- если играют 2 игрока, то их будет 16 – по 4 Основания каждого из 4 цветов.

Эта начальная расстановка образует игровое поле, которое во время игры не меняется. Большая часть Оснований будет закрыта Фишками в ходе игры, но все Основания останутся на месте.

После этого Фишки делятся среди игроков (смотрите ниже), которые помещают их перед собой так, чтобы их запас был хорошо виден противникам во время всей игры.

ЕСТЬ ДВА ВАРИАНТА ИГРЫ.

Случайное распределение Фишек для 2, 3 и 4 игроков.

Все Фишки в игре помещаются в сумку, и игроки вытягивают их случайным образом:

- Когда играет 4 игрока, каждый игрок вытягивает 9 Фишек;
- Когда играет 3 игрока, каждый игрок вытягивает 10 Фишек;
- Когда играет 2 игрока, каждый игрок вытягивает 12 Фишек.

Равное распределение Фишек, только для 2 и 3 игроков.

Фишки делятся строго поровну:

- Когда играет 3 игрока, каждый игрок берет по 2 фишки каждого из 5 цветов;
- Когда играет 2 игрока, каждый игрок берет по 3 фишки каждого из 4 цветов.

ХОД ИГРЫ

Случайным образом определите игрока, который будет ходить первым. Далее ход передается по часовой стрелке. Каждый игрок в свой ход выбирает одну из своих Фишек и помещает ее в любое место по своему выбору в соответствии со следующими правилами:

Помещение Фишки на Основание. Фишка может быть помещена только на Основание отличного от нее цвета. Тогда образовавшаяся Башня принимает цвет Фишки наверху. Например, если оранжевую Фишку поместить на зеленое Основание, Башня будет считаться оранжевой (см. рис 5).

Помещение Фишки на Башню. Игроки могут помещать свои Фишки наверх Башен.

- Если Фишка другого цвета, чем Башня, то вся Башня меняет цвет (см. рис. 6 – синяя Фишка помещается на оранжевую Фишку, Башня становится синей).
- Если Фишка того же цвета, что и Фишка на вершине Башни, то две верхние Фишки как бы «отменяют» друг друга и игрок должен убрать их с игрового поля. В таком случае Башня принимает цвет Фишки (или Основания) под ними (см. рис. 7 – синяя фишка помещается на другую синюю фишку, игрок убирает эти две фишки из игры и Башня становится цвета появившейся из-под них Фишки – снова оранжевого).

Если Основание остается последним элементом Башни, то на него уже нельзя помещать Фишку того же цвета, и оно не может быть удалено из игры.

Ограничений по высоте Башен нет.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра продолжается до тех пор, пока все Фишки не будут выставлены на поле. Затем все игроки раскрывают свои Цели. Победителем становится игрок, цвет Цели которого совпадает с цветом наибольшего количества Башен (см. рис. 8 – розовый цвет победил). Цвет Башни определяется цветом верхней Фишки на нем. Если Башня состоит только из Основания (без Фишек на нем), то цвет этой Башни соответствует цвету самого Основания. Если несколько игроков контролируют равное количество Башен, то побеждает тот, у кого больше Башен включающих хотя бы одну Фишку (состоящих не только из Основания). Если и в этом отношении игроки равны, то победителем становится игрок, контролирующий более высокую Башню.