



МОСИГРА

Российская сеть магазинов настольных игр

www.mosigra.ru



СУМОКУ

В НАБОР ВХОДЯТ:

96 фишек, 1 игральный кубик и переносная сумка



ВВЕДЕНИЕ:

Во всех играх сумоку, фишки должны быть расположены в форме «кроссворда» так, чтобы каждый ряд или столбец был по сумме кратен ключевому числу. Ключевое число – это число, которое выпадает на игральном кубике.

Созданная Вами фигура и называется сумоку.

На картинке сверху изображена сумоку из 10 фишек, в которой сумма цифр в рядах и столбцах кратна 5.

ВАЖНО!

- Во всех вариантах сумоку:
- Есть только 6 цветов.
- Цвет не может повторяться в одном и том же ряду или столбце.
- Ряд или столбец должен включать от 2 до 6 фишек, выстроенных в непрерывную линию.
- Фишка «6» может быть использована и как «6», и как «9».
- Кубик кидают только один раз за всю игру

В этом примере, добавьте 5 к существующей комбинации и выиграйте 15 очков.

- Создайте новую комбинацию, которая будет соединена с уже существующей комбинацией



В этом примере вы создаете сочетание [7] [2], соединённое с уже существующей комбинацией и набираете $(1 + 7 + 2) = 10$ очков.

- Создайте сочетание цифр, которое можно будет не только соединить, но и прибавить к уже существующей комбинации.



В этом примере создается комбинация из цифр [5] [9] [1], которая соединяется и прибавляется к уже существующей. Вы набираете очки, суммируя цифры в уже построенном ряду и новом столбце:

$$(3 + 1 + 6 + 5) + (5 + 9 + 1) = 30 \text{ баллов}$$

Бонус: Каждый раз, когда Вы складываете или завершаете линию из 6 цветов, Вы можете продолжать игру, не добывая новые фишки. Затем сложите результаты и пополните запас до 8 фишек.

Игра продолжается до тех пор, пока не будут израсходованы все фишки, оставшиеся в общем резерве, и пока все игроки не разыграли наибольшее возможное количество фишек.

В конце игры, численное значение всех фишек оставшихся в запасе у игрока, вычитается из общей суммы очков этого игрока.

СУМОКУ

Оптимальна для 2-5 игроков

ЦЕЛЬ ИГРЫ:

Цель сумоку – получить самый высокий балл. Игроки набирают баллы, выкладывая фишки в ряды и столбцы, сумма которых должна быть кратной ключевому числу. Все игроки собирают одну общую фигуру, напоминающую по форме кроссворд, в середине игровой площадки.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:

Запаситесь карандашом и бумагой для того, чтобы вести счет. Все игроки вытягивают 8 фишек из сумки и кладут их значениями вверх перед собой. Каждый игрок складывает значения своих 8 фишек. Игрок с наименьшей общей суммой бросает кубик. Число, указанное на кубике (например, 3, 4, или 5) становится ключевым числом для всей игры. Кубик кидают только один раз в течение всей игры.

Пример: Если выпадет 5, 5 – это ключевое число.

ХОД ИГРЫ:

игрок, который кидает кубик, выкладывает в центре стола один ряд или столбец, который по сумме кратен ключевому числу и выигрывает очки, равные общей сумме фишек.

ВАЖНО! Нельзя повторять цвет в одном и том же ряду или столбце. Числа могут повторяться.



В этом примере, сумма вашей комбинации равна 10 (кратная ключевому числу 5). Вы набираете 10 очков.

Затем пополните свой запас фишек, вытянув столько же новых фишек, сколько вы только что использовали

По очереди, игроки могут:

- Добавить фишки к любой существующей комбинации.



Полезный совет по стратегии: чтобы получить наибольшее количество очков с помощью 1 или 2 фишек, закончите существующие ряды или столбцы.

ПОБЕДА В ИГРЕ:

игрок с наибольшим количеством очков побеждает.

ГОТОВЫ УСЛОЖНИТЬ ЗАДАЧУ?

Дважды бросьте кубик в начале раунда. Сложите числа вместе, чтобы получить ключевое число.

Пример: при первом броске выпало 3, при втором – 4. Следовательно, ключевое число будет равно 7 ($3 + 4 = 7$).

ВАРИАНТЫ ИГРЫ.

ИГРА «СКОРОСТНОЕ СУМОКУ»

От 2 до 8 игроков

ЦЕЛЬ ИГРЫ:

В скоростном сумоку игроки должны наперегонки собрать все свои фишки в фигуру наподобие кроссворда. Как и в обычном сумоку, каждый ряд и столбец должны быть кратными по сумме ключевому числу.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:

Поверните фишки значением вниз и перемешайте их. Положите сумку рядом с «резервом». Все игроки тянут по 10 фишек и поворачивают их значением вверх перед собой.

ХОД ИГРЫ:

«Сумо-гоу!»: бросьте кубик. Когда он остановится и выпадет ключевое число, все игроки начинают выкладывать свои фишки.

ВАЖНО! Нельзя повторять цвет в одном и том же ряду или столбце. Числа могут повторяться.

«Свапоку!»: Если игра встала в тупик, игроки могут обменять 1 фишку на 2 новые фишки из резерва столько раз, сколько нужно.

«Сумоку!» Если вы первым выложили фигуру, хватайте сумку и кричите «Сумоку!». Игра немедленно останавливается. Игрок справа от Вас проверяет правильность расположения ваших фишек.

В правильном скоростном сумоку:

- Все ряды и столбцы должны быть кратны ключевому числу.
- В пределах одного ряда или столбца не должно быть повторяющихся цветов.
- Все фишки должны быть использованы.

Если все верно, Вы выигрываете раунд и начинается новый раунд игры.



В этом примере сумоку из 10 фишек представляет из себя ряды и столбцы с суммой, кратной 5.

«Тубадоку!»: Обнаружена ошибка. Вы покидаете этот раунд. Ваши фишки возвращаются в резерв.

Каждый из оставшихся игроков берет еще 2 фишки, и игра продолжается до тех пор, пока не будет собрана правильная фигура сумоку.

В начале каждого раунда, верните все фишки в резерв, перемешайте их, и вытащите 10 новых фишек. Победитель предыдущего раунда бросает кубик.

ПОБЕДА В ИГРЕ:

Игра заканчивается, когда игрок выигрывает два раунда подряд или 3 раунда в целом.

ИГРА «ОБНАРУЖЬ СУМОКУ»

От 2 до 8 игроков

ЦЕЛЬ ИГРЫ:

В игре «Обнаружь сумоку» станьте первым игроком, который заметит сочетание из 4 фишек, кратное по сумме ключевому числу.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:

Положите фишки значением вниз и перемешайте их. Возьмите 10 фишек и переверните их значение вверх в середине игровой площадки.

ХОД ИГРЫ:

Бросьте кубик. Если Вы первым обнаружите комбинацию из 4 фишек, кратную по сумме ключевому числу, кричите! Затем соберите 4 фишки и продемонстрируйте свой вариант другим игрокам.



Пример: Если ключевое число 3, и Вы заметили сочетание цифр, составляющее в сумме 15, кричите «15»!

ВАЖНО! В пределах одного ряда или столбца не должно быть повторяющихся цветов. Числа могут повторяться.

Если Ваша комбинация правильная, сохраните 4 фишки. Вытяните 4 новые фишки и добавьте их в игровую зону, чтобы начать новый раунд игры.

Если ваша комбинация неверна, верните 4 фишки в резерв. Если у вас нет 4 фишек, пропустите следующий раунд.

ПОБЕДА В ИГРЕ:

- от 2 до 4 игроков: первый игрок, собравший 16 фишек, выигрывает.
- от 5 до 8 игроков: первый игрок, собравший 12 фишек, выигрывает.

ИГРА «КОМАНДНОЕ СУМОКУ»

Команды по 2, 3 или 4 человека

ЦЕЛЬ ИГРЫ

В «Командном сумоку» команды должны наперегонки собрать все свои фишки в фигуру наподобие кроссворда. Как и в других вариантах игры, каждый ряд и столбец должны быть кратными по сумме ключевому числу.

ПОДГОТОВКА ИГРЫ

Каждая команда получает одинаковое количество фишек и кладет их значением вверх.

- 2 команды – 48 фишек на команду
- 3 команды – 32 фишек на команду
- 4 команды – 24 фишек на команду

ХОД ИГРЫ

Бросьте кубик и начните раскладывать фишки

ВАЖНО! В пределах одного ряда или столбца не должно быть повторяющихся цветов. Числа могут повторяться.

ПОБЕДА В ИГРЕ:

Первая команда, правильно разложившая все свои фишки, выигрывает игру.

ИГРА «СОЛО СУМОКУ»

1 игрок или 1 группа

ЦЕЛЬ ИГРЫ:

В «Соло сумоку» нужно собрать фишки в фигуру наподобие кроссворда так, чтобы каждый ряд и столбец по сумме был кратен ключевому числу.

Играйте в одиночку или как одна группа (это отличная, спокойная игра для совсем маленьких детей).

ХОД ИГРЫ:

Возьмите 16 фишек. Бросьте кубик и начните раскладывать фишки.

ВАЖНО! В «Соло сумоку» цвета и числа не должны повторяться в пределах одного ряда или столбца.

Разложите первые 16 фишек, затем выложите еще 10 дополнительных и дополните ими фигуру. Продолжайте добавлять по 10 фишек, до тех пор, пока не будут использованы все 96 фишек.

Вариант: засекуте время выполнения задания либо проверьте, сколько фишек Вам или группе удастся правильно разложить в заданный отрезок времени.