

Если игрок не может сделать следующий ход, то выбывает из игры!

Если нет возможности шагнуть на шарик во время своего хода, игрок убирает свой Стомпер с поля до конца раунда.

Конец раунда и подсчёт очков

Игрок, чей Стомпер последний остался на поле, выигрывает раунд и зарабатывает очки согласно следующим правилам:

3 очка за победу в раунде

**3 очка за каждый Белый Бонусный Шарик,
сохранившийся на поле**

1 очко за каждый оставшийся на поле цветной шарик



Победа в игре

Игроки проводят несколько раундов и ведут учёт очков. Побеждает игрок, первый набравший победную сумму!

ПОБЕДНАЯ СУММА Количество игроков	Количество очков, необходимое для победы
2 игрока	40 очков
3 игрока	20 очков
4 игрока	15 очков
5-6 игроков	10 очков

TM & © Spin Master Ltd. Все права защищены. Содержимое упаковки может отличаться от изображенных на ней иллюстраций/фотографий. Запишите указанные на упаковке адрес и номер телефона, чтобы у Вас была возможность связаться с нами. Взрослый должен периодически проверять игрушку; если она повреждена или представляет опасность, ее использование необходимо прекратить. Во время игры за детьми стоит присматривать.



SPIN MASTER LTD., 450 FRONT STREET WEST, TORONTO, ON
MSV 1B6 CANADA

Customer Service/ Service clientèle: 1-800-622-8339

Email: customer-care@spinmaster.com - Spin Master Inc., PMB

#10053, 300 International Drive, Suite 100, Williamsville, NY 14221.

Imported into EU by
SPIN MASTER INTERNATIONAL, S.A.R.L.,
16 AVENUE PASTEUR, L-2310, LUXEMBOURG
www.spinmaster.com

СДЕЛАНО В КИТАЕ
WWW.SPINMASTERGAMES.COM

T34163_0005_20063280_sks_CLNG_IS_R1_ML



Stomple

Захватывающая Игра с Разноцветными Шариками

ВНИМАНИЕ:
Опасность удушья – мелкие детали.
Не для детей младше 3-х лет.

Инструкция к игре

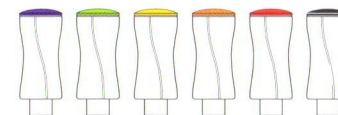
Видео-демонстрация игры
доступна на www.stomple.com

8+
лет



НАБОР

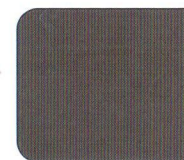
42 Однотонных Шарика
 (по 7 каждого цвета)



6 Стомперов (по 1 каждого цвета)

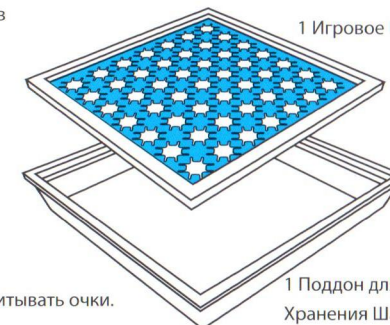
7 Белых Бонусных Шариков

1 Игровое Поле



Мешочек для Стомперов

Вам также понадобится листок
бумаги и карандаш, чтобы подсчитывать очки.



1 Поддон для
Хранения Шариков

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Извлеките игровое поле из поддона.
2. Достаньте все Стомперы и положите их в мешочек.
3. Высыпьте шарики на игровое поле и распределите их в произвольном порядке, убедившись, что каждый шарик попал в лунку.
4. Установите игровое поле обратно на поддон.
5. Каждый игрок, не подглядывая, должен выбрать себе из мешочка Стомпер.
6. Выберите игрока, который будет ходить первым. Игра продолжается по часовой стрелке.

ОБЗОР

Цель Игры

Игрок, чей Стомпер последним остается на игровом поле, в конце каждого раунда зарабатывает очки. Побеждает игрок, который после нескольких раундов первым наберёт победную сумму очков!

Что такое Стомпер?

Стомпер нужен для того, чтобы надавливать на шарики, которые через лунку падают в поддон. Чтобы сделать ход, «наступите» Стомпером на шарик (см. рисунок 1). Сделав ход, оставьте Стомпер на поле в том месте, куда был сделан последний шаг. Если Вы не можете сделать ход согласно правилам, Вы должны убрать свой Стомпер с поля.



Рис. 1

По Каким Шарикам Можно Шагать?

Вы можете шагнуть на шарик ЛЮБОГО цвета, если он находится рядом с Вашим Стомпером. Но шарики цвета Вашего Стомпера особенные: Вы можете шагнуть на эти шарики, перепрыгивая шарики других цветов. (см. "Три правила хода").

Выбивайте Соперников из Игры

Создавайте ловушки для других игроков, шагая на шарики вокруг их Стомперов. Если во время очередного хода оппонентам некуда шагнуть, их Стомпер убирается с поля.

ПРОЦЕСС ИГРЫ

Первый Ход:

Шагните на любой шарик по краю игрового поля. НЕ обязательно шагнуть на шарик того же цвета, что и цвет Вашего Стомпера. См. рисунок 2.

После каждого хода оставляйте Стомпер на поле там, куда был сделан последний шаг. С этого места будет начинаться следующий ход.

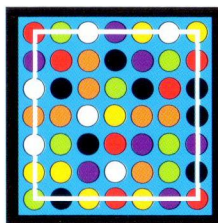


Рис. 2 Внешний ряд

Второй и Последующие Ходы:

Вы можете выбрать один из двух вариантов:

- Шагнуть на соседний шарик (см. Правила Хода № 1 и 2).

ЛИБО

- Перепрыгнуть соседние шарики и шагнуть на любой шарик цвета Вашего Стомпера (см. Правила Хода №3).

Важно: Если шарик, на который Вы перепрыгнули, является одним из нескольких одноцветных шариков в ряду, Вы должны прошагать по всему ряду до конца! (См. «Три правила Хода»).

ТРИ ПРАВИЛА ХОДА

1. Шагните на соседние шарики

Вы можете шагнуть на шарик любого цвета, находящийся рядом с Вашим Стомпером по горизонтали, вертикали или диагонали. См. рисунок 3.

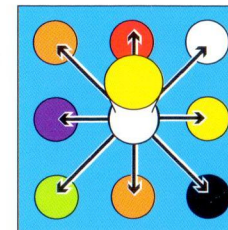


Рис. 3 Соседние шарики

2. Шагните по ряду шариков

ЧТО ТАКОЕ РЯД ШАРИКОВ?

Шарики одного цвета, находящиеся в непосредственной близости друг от друга, называются «рядом шариков». См. рисунок 4.

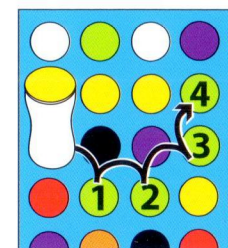


Рис. 4 Ряд шариков

Если Вы шагнули на любой шарик, находящийся в ряду, Вы должны прошагать весь ряд шариков того же цвета, находящихся вокруг Вашего Стомпера!

На рисунке 4 изображён ряд зеленых шариков. Если желтый Стомпер шагает на зеленый шарик №1, то он должен продолжить движение по зеленым шарикам №2, №3 и остановиться на №4.

ВЫБИРАЕМ НАПРАВЛЕНИЕ ХОДА

Если рядом с Вашим Стомпером находится более одного шарика из ряда одноцветных шариков, Вам необходимо выбрать в каком направлении шагнуть. См. рисунок 5.

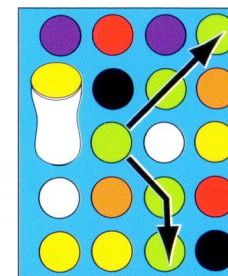


Рис. 5 Выбор направления

Если жёлтый Стомпер шагает на зелёный шарик, находящийся посередине ряда зеленых шариков, то следует выбрать в каком направлении двигаться дальше (влево или вправо). Шагать в обоих направлениях нельзя.

3. Перепрыгивайте соседние шарики

Вместо того, чтобы шагнуть на соседний шарик, Вы можете перепрыгнуть другие шарики и шагнуть на любой шарик цвета Вашего Стомпера. С этого места Вы будете делать следующий ход. См. рисунок 6.

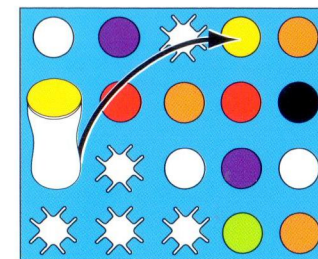


Рис. 6 Желтый Стомпер перепрыгивает другие шарики и шагает на желтый шарик.

Важно: Если шарик, на который Вы перепрыгнули, является одним из ряда одноцветных шариков, Вы должны прошагать по всему ряду!