

OVO
OVO

- Для 2 или 4 игроков от 8 лет.
- Продолжительность игры: 20 минут.



Состав игры



20 фишек-яиц с различными символами:

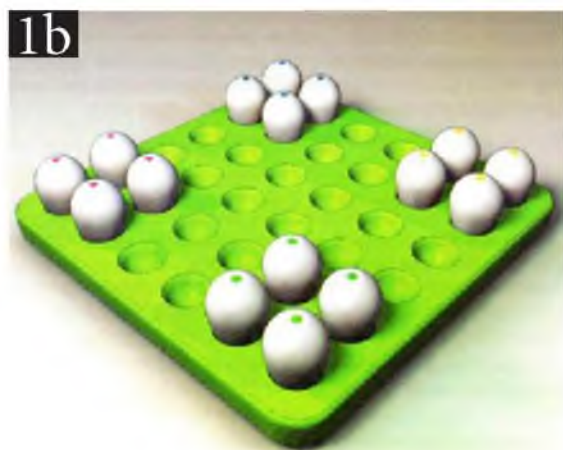
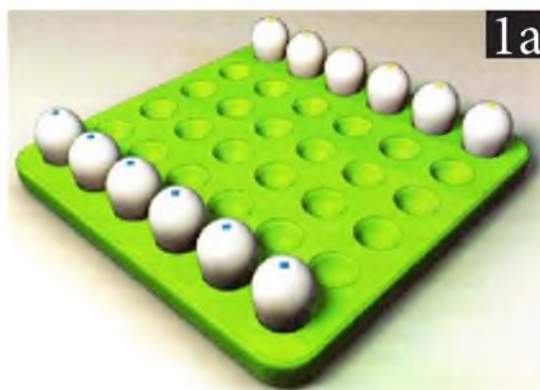
- 4 с символом ●;
- 4 с символом ▲;
- 6 с символом ◆;
- 6 с символом *;
- одно игровое поле.

Цель игры

Игроки должны всеми своими фишками пересечь поле, добраться до лагеря противника и вернуться в свой лагерь. Когда фишка добирается до лагеря противника, она переворачивается так, что изображённый на ней символ перестаёт быть видимым, теперь её может перемещать любой игрок. Тот, кому первым удастся вернуть в свой лагерь все свои перевёрнутые фишки, становится победителем.

Подготовка к игре

2 игрока: каждый игрок берёт по 6 фишек-яиц, отмеченных одинаковыми символами, и выстраивает их символами вверх в линию на противоположных сторонах поля. Эти две линии — лагеря игроков (рис. 1а).

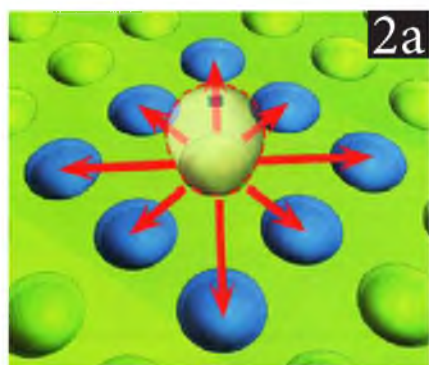


4 игрока: каждый игрок берёт по 4 фишки-яйца, отмеченных одинаковыми символами, и выстраивает их символами вверх в форме квадрата в одном из углов игрового поля. Каждый квадрат это лагерь одного из игроков (рис. 1б).

Игровой процесс

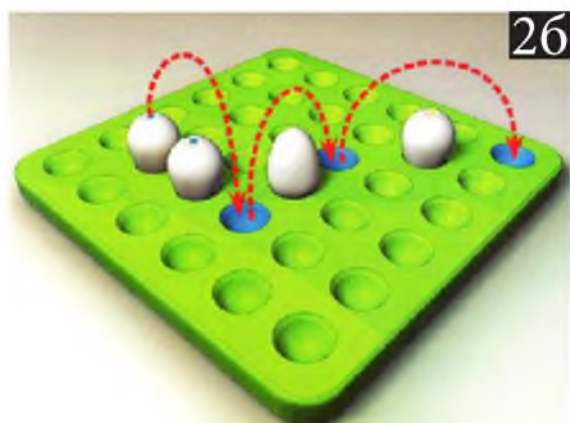
Первый игрок выбирается случайным образом, далее ход передаётся по часовой стрелке. В свой ход игрок может совершить одно из трёх действий:

Действие 1: переместить одну из своих фишек.



Есть два типа перемещения:

- обычный ход: фишка может переместиться на одну ячейку в любом направлении (вперёд, в одну из сторон или по диагонали), если только эта ячейка пуста (рис. 2а);



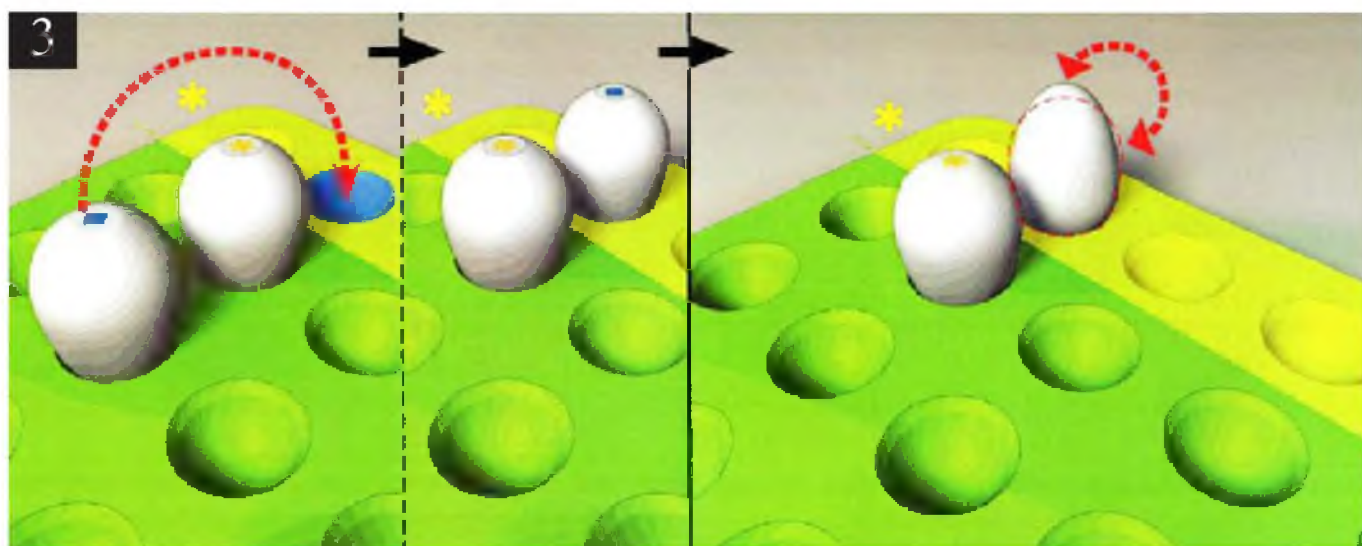
26

- прыжок: фишка может перепрыгнуть через другую фишку с любым символом или через перевёрнутую, если только расположенная за этой фишкой ячейка пуста. Можно перепрыгнуть сразу через несколько фишек — одну за другой, если между ними есть пустые ячейки (рис.26).

сразу через несколько фишек — одну за другой, если между ними есть пустые ячейки (рис.26).

Действие 2: переместить перевёрнутую фишку.

Когда фишка оказывается в одной из ячеек в лагере противника, она немедленно переворачивается и остаётся в таком положении до конца игры (рис. 3). После того как фишка будет перевёрнута, её символ больше не виден, поэтому эту фишку могут использовать все игроки, перемещая её обычными ходами или прыжками.



3

Действие 3: тайно проверить символ перевернутой фишки.

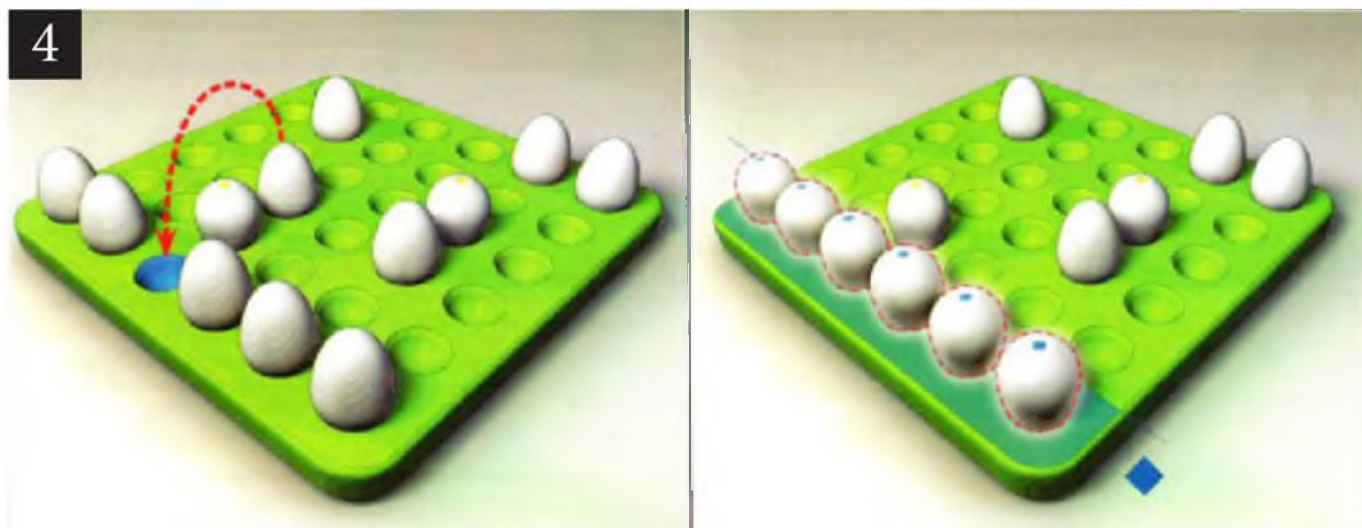
В этом случае игрок не перемещает фишку — он берёт одну любую перевернутую фишку, втайне от других игроков смотрит, какой на ней изображён символ, и кладёт её на то же самое место.

Важно:

1. Запрещается перемещать яйцо, которое только что передвинул предыдущий игрок.
2. Вы не можете перемещать фишку другого игрока, пока она лежит символом вверх;
3. Когда действующий игрок перемещает фишку, на которой виден символ, в лагерь другого игрока, она переворачивается, а ход игрока заканчивается. Право хода получает следующий игрок;
4. Игрок не обязан перевернуть все свои фишки, прежде чем начать возвращать их в свой лагерь;
5. При игре вчетвером вы можете перевернуть свои фишки в любом из трёх лагерей противников.

Конец игры

Первый игрок, которому кажется, что он вернул в свой лагерь все свои фишки, прекращает игру, сказав «ОВО!», затем тайно проверяет символы на своих фишках. Если они верные, он переворачивает все свои фишки и становится победителем (рис. 4).



Если он ошибся (какие-то символы неверные):

- при игре вдвоём: игра заканчивается, а победителем становится другой игрок;
- при игре вчетвером: этот игрок втайне от других игроков находит четыре фишки со своими символами и убирает их с поля, чтобы остальные игроки смогли продолжить игру. Если два игрока из оставшихся совершают ту же ошибку, победителем становится игрок, который не произнёс «ОВО!».

Необходимость адаптации

Игра выполнена тактильно. Адаптации не требуется.