

## ПРАВИЛА ГРИ

Перед початком змагання двох гравців або вирішення завдань одним гравцем підготуйте ігрове поле. Відкрийте скриньку з двох частин, блакитну частину встановіть на столі вузькою стороною догори, а прозору – на неї та обережно натисніть до з'єднання (маєте почути клацання).



### 2 гравці

#### Підготування

Кожен з гравців отримує по 8 деталей одного кольору. Комплекти деталей кожного кольору ідентичні.

#### Мета гри

Гравці по черзі розміщують деталі та будують з них куб. Гравець, у якого в результаті буде більше квадратів його кольору на 3 верхніх гранях куба, стає переможцем.

#### Як грати

Гравці вибирають, хто робить хід першим. Кожен по черзі вкладає одну деталь в прозорий куб.

#### Розміщення деталей

- Деталі мають бути вирівняні відносно сторін ігрового поля.
- Положення деталей має бути стабільне, щоб вони не впали та не змусили впасти раніше встановлені деталі.
- Деталі мають знаходитись в межах ігрового поля, яке є кубом з максимальним розміром 4x4x4. Деталі не мають стирчати за межами куба.
- Раніше встановлені деталі в наступних ходах рухати не можна – навіть тимчасово.

Гравці мають працювати навколо чинної форми, створеної у попередніх ходах. Якщо гравець не може покласти деталь відповідно до цих вимог, він пропускає хід.

#### Кінець гри

Гру закінчено, коли жоден з гравців не може розташувати жодну деталь згідно з правилами.

Гравці рахують кількість квадратів свого кольору на 3-х верхніх гранях куба та визначають переможця за більшістю квадратів.

# 1 гравець

Перед початком гри підготуйте ігрове поле, видаліть з прозорого куба всі деталі та виберіть завдання.

- 1** Покладіть стартові деталі в середину куба, як показано у завданні. Деякі завдання не потребують підготовки. Починайте вирішувати ці завдання з порожнього ігрового поля.
- 2** Розташуйте деталі, що залишилися, всередині куба, щоб результат відповідав формі та кольору, що зображені у завданні.
  - У завданнях рівнів «Старт» та «Юніор» використовуються тільки 8 деталей червоного кольору, щоб створити половину червоного куба 4x4x2.
  - У завданнях рівнів «Майстер», «Експерт» та «Чарівник» використовуються всі 16 деталей жовтого та червоного кольорів, щоб створити червоно-жовтий куб 4x4x4.
- 3** Існує тільки 1 правильне рішення, яке можна знайти в кінці буклета.



© 2018-2019 Концепція, дизайн гри та оформлення: SMART - Бельгія.

Всі права захищені.

Ігровий процес від STUDIO SMART.

Оригінальна назва продукту: CUBE DUEL

Нірвелд 14, В-2550 Контіч, Бельгія

info@smart.be

[www.smartgames.eu](http://www.smartgames.eu)

dd:20200408B



Виготовлено в Китаї