

TONG

ПРАВИЛА ИГРЫ



BRUNO CATHALA - CAMILLE CHAUSSY

5

Если противник соглашается, ставки увеличиваются на 1, и игрок ставит перед ним жетон, поворачивая его, чтобы указать новое значение.

Если противник отказывается, он проигрывает раунд, и игрок, который предложил увеличение, выигрывает несколько очков, равных значению до предлагаемого увеличения.

ПРИМЕР:

Жетон ставки указывает значение 2 и находится перед моим противником. Я думаю, что выиграю, но это не так очевидно. Я предлагаю поднять ставки. Если мой оппонент принимает, я помещаю жетон перед собой, указав значение 3 (что означает, что тот, кто выигрывает раунд, получает 3 очка).

Но если он откажется, я сразу же выиграю раунд и наберу 2 очка!

Весь трюк состоит в том, чтобы поднять ставки... в нужное время!!!



Во время своего хода, каждый игрок должен иметь возможность накормить Хамелеона...иначе он проиграет!

РАСКЛАДКА ИГРЫ

Перемешайте 25 пищевых жетонов стороной с изображением существ вверх и сформируйте из них квадрат 5x5 в центре стола.

Первый игрок берёт жетон Хамелеона и помещает его лицом вверх к строке или столбцу по своему выбору.



ПРИМЕР СТАРТОВОГО ПОЛЯ

4

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

1. Пасьянс

Ваша цель состоит в том, чтобы съесть всех существ...это не так просто!

2. 2 игрока и жетон ставки

Цель состоит в том, чтобы стать первым игроком, заработавшим 5 победных очков.

В начале каждого раунда жетон ставок помещается между двумя игроками, с 1 на верху (это указывает, что текущая ставка равна 1 победному очку).

В начале своего хода, прежде чем кормить Хамелеона, и если жетон находится в центре стола или перед его противником, игрок теперь может дать оппоненту шанс поднять ставки.



КАК ИГРАТЬ

Каждый игрок, в свой ход, ДОЛЖЕН...

1. ...НАКОРМИТЬ ХАМЕЛЕОНА

В строке, обращенной к Хамелеону, выберите тип пищи (цвет существ).

Голодный Хамелеон пожирает ВСЕ жетоны данного типа в этой строке.

«Съеденные» жетоны переворачиваются рубашкой вверх.

2. ...ПЕРЕДВИНУТЬ ХАМЕЛЕОНА

Теперь необходимо переместить Хамелеона по часовой стрелке, на количество рядов равное количеству существ, которые только что были съедены.

Игрок, начинающий свой ход перед пустой строкой и не способный кормить Хамелеона, проигрывает!

1

2

3

ПРИМЕР ХОДА

Хамелеон выбирает съесть аппетитных пауков...



Он переворачивает 3 съеденных жетона, а затем передвигается на 3 шага вперед (по одному за каждого съеденного паука).