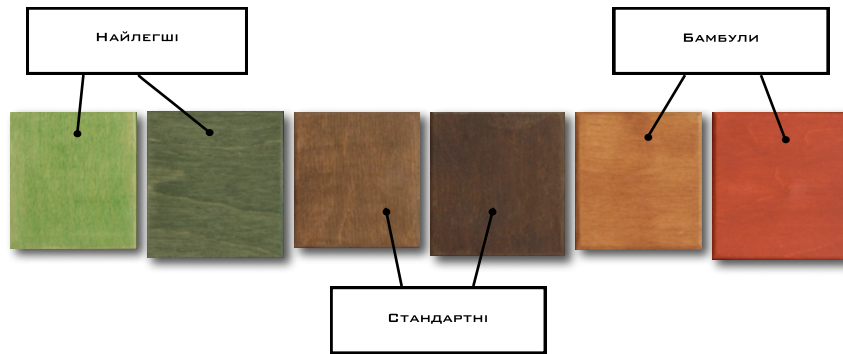


Привіт чемпіон! Вітаємо у всесвіті Степсів!

1. Ключові поняття:

1.1 Степс (в множині Степси) - власна назва елементів гри, можуть бути різноманітних форм, як геометричних так і будь яких інших. Діляться на 6 видів, різних по розміру, кольору та вазі.



1.2 Бамбула (Бамбули) - Найважчі Степси, помаранчевого та червоного кольорів.

1.3 Персональний Степс - елемент гри, яким гравець закінчує гру. Цей елемент чорного кольору та з надписом імені або зображенням логотипу гравця.



1.4 Ігрове поле - елемент гри, на який потрібно закидувати Степси, може бути різноманітних форм.



1.5 Коврик - підкладка під ігрове поле, використовується для захисту ігрової поверхні від пошкоджень, та зменшення шуму при падінні степсів на ігрову поверхню. В залежності від набору має різну форму.

1.6 Кубик - гральний кубик, використовується для того, щоб визначити хто починає гру. Також використовується в типі гри з кубиком. Може бути різних форм та числами від 0 до 20.

1.7 Степсмен - Переможець у грі!

2. Цілі і послідовність гри:

2.1 Стати Степсменом! Перший гравець який позбувся всіх Степсів стає Степсменом.



3. Підготовка до гри та правила

3.1 Як і кожному чемпіону, тобі необхідно почати з практики! Тому розстели коврик на стіл, поклади на нього ігрове поле, візьми будь який Степс та спробуй легко кинути його на ігрове поле, так щоб він не випав на коврик.

3.2 Спробуй декілька разів підряд закинути Степси один на одного. Все дуже легко!

3.3 Степси діляться на кожного гравця в однаковій кількості по розміру та вазі, де зелені - найлегші, коричневі - стандартні, та червоні - найважчі (бамбули).

Якщо вам потрібно збудувати міцний фундамент для конструкції, використовуйте бамбули.

Якщо конструкція хитка, і готова розвалитися, використайте легкий Степс.

Киньте кубик

Гру починає той, у кого випало найбільше число на кубіку
Виберіть будь-який Степс та зробіть кидок. Просто покласти Степс,
або відпустити його над конструкцією заборонено.
Кинути Степс потрібно рухом руки знизу вверху, на відстані не менше
ніж довжина одного Степса.
Вам потрібно кинути свій Степс таким чином, щоб він при
приземленні торкнувся Степсу суперника.
Якщо Степс випав за межі ігрового поля, ви забираєте його назад.

Наступний гравець, може кинути свій Степс в будь яку точку ігрового
поля.

Ви можете кинути свій Степс зі сторони суперника, не переходячи
на його сторону.

Всі Степси, які випали за ігрове поле, забирає той, хто завалив
конструкцію.

Якщо у вас залишився останній Степс, ви повинні закинути його
з перевертанням на 180 градусів, якщо у вас залишився 1 Степс,
а суперник поспішив та зробив кидок не в свій хід, то ви,
віддавши йому свій Степс, автоматично стаєте переможцем

Перемогу здобуває той, хто перший позбувся всіх Степсів.

4. Штрафи:

4.1 Якщо ви кинули не в свою чергу, ваш суперник віддає свій Степс,
який, на його думку, йому заважає.

Якщо ви кинули свій Степс і при цьому не торкнулись ні інших Степсів,
ні ігрового поля, то також отримуєте додатковий Степс

Якщо ви кинули свій Степс не торкнувшись ним Степса суперника,
ви також отримуєте додатковий Степс.

Якщо ваш фінішний кидок не був виконаний з перевертанням, та Степс
залишився на ігровому полі, або не доторкнувся до Степса
суперника, отримуєте додатковий Степс.

Якщо ви доторкнулись рукою або забрали Степс із ігрового поля - ви
отримуєте додатковий Степс.

У грі з більшою кількістю гравців, всі віддають свій Степс гравцю,
який порушив правила.

5. Варіанти гри:

5.1 1-й тип гри:

Для 1-го гравця!

Гравець кидає Степси з будь якої сторони на ігрове поле, поки вони
не закінчаться. Якщо конструкція завалилася, гравець програв.

Для 2-х гравців

Гравці сідають чи стоять навколо гри один навпроти одного. Кожному гравцю роздається однакова кількість Степсів: в залежності від кількості Степсів у наборах.

Гравець 1 кидає Степс зі свого боку на ігрове поле, потім гравець 2 повинен кинути Степс так, щоб він доторкнувся або приземлився на Степс гравця 1, далі по черзі доти, доки в одного з гравців вони не закінчаться.

Переходити та кидати Степс зі сторони суперника заборонено. Переможцем вважається гравець, який перший позбувся Степсів.

Для 3-х гравців

Гравці сідають чи стоять навколо гри трикутником. Кожному гравцю роздається однакова кількість Степсів: В залежності від кількості Степсів у наборах.

Переможцем вважається гравець, який перший позбувся Степсів. За бажанням більшості, гра може закінчитися після перемоги одного з гравців.

Для 4-х гравців

Гравці сідають чи стоять навколо гри квадратом один навпроти одного. Кожному гравцю роздається однакова кількість Степсів: В залежності від кількості Степсів у наборах
Зайві Степси відкладіть у коробку.

Для 5-х гравців

Гравці сідають або стоять навколо гри 5-кутником. Кожному гравцю роздається однакова кількість Степсів: В залежності від кількості Степсів у наборах.
Зайві Степси відкладіть у коробку.

Для 6-х гравців

Гравці сідають або стоять навколо гри 6-кутником один навпроти одного. Кожному гравцю роздається однакова кількість Степсів: В залежності від кількості Степсів у наборах.

Для команди 2 VS 2 гравців

Гравці сідають або стоять навколо гри один навпроти одного, як у грі для 2-х. Кожній команді роздається однакова кількість Степсів: В залежності від кількості Степсів у наборах

Гравець 1 першої команди кидає Степс зі свого боку на ігрове поле, потім гравець 1 іншої команди повинен кинути Степс так, щоб він доторкнувся або приземлився на Степс гравця 1 з першої команди, далі по черзі до тих пір, поки в однієї з команд вони не закінчаться. Переходити та кидати Степс зі сторони суперника заборонено. Переможцем вважається команда, яка перша позбулася Степсів.

Для команди 3 VS 3 гравців

Гравці сідають або стоять навколо гри один навпроти одного, як у грі для 2-х. Кожній команді роздається однакова кількість Степсів:

В залежності від кількості Степсів у наборах

Переможцем вважається команда, яка перша позбулася Степсів.

Для команди 2 VS 2 VS 2 гравців

Гравці сідають або стоять навколо гри трикутником, як у грі для 3-х.

Кожній команді роздається однакова кількість Степсів:

В залежності від кількості Степсів у наборах

5.2 2-й тип гри:

Як і в першому типі, тільки кожен раз потрібно кидати Степс з переверотом на 180 градусів а останній Степс потрібно закинути з переверотом на 360 градусів.

5.3 3-й тип гри:

Як і в другому типі, тільки кожен раз потрібно кидати Степс з переверотом не менше ніж 360 градусів а останній Степс потрібно закинути з переверотом не менше ніж на 540 градусів.

5.4 4-й тип гри:

Як і в першому типі, тільки перед кожним кидком потрібно кидати кубик і яке число випадає на кубику стільки Степсів за раз потрібно закинути гравцю або команді.

5.5 5-й тип гри:

Поєднання 2 і 4 типу гри. Перед кожним кидком кидається кубик, яке число випало на кубику таку кількість Степсів повинен закинути гравець або команда за раз з переверотом на 180 градусів та останній Степс закинути з переверотом не менше ніж на 360 градусів.

5.6 6-й тип гри:

Поєднання 3 і 4 типу гри. Перед кожним кидком кидається кубик, яке число випало на кубику, таку кількість Степсів повинен закинути гравець або команда за раз з переверотом на 360 градусів та останній Степс закинути з переверотом не менше ніж на 540 градусів.

5.7 7-й тип гри:

Гра з таймером. Коли час на таймері закінчується, гравець або команда в кого залишилось менше Степсів стає переможцем. Можна поєдувати з будь яким із типів окрім гри на одного гравця (Solo).

5.8 8-й тип гри:

Безшумний Степс. В даному типі Степси потрібно класти а не кидати. Від 2 до 6 гравців а також команд. Можна поєднувати з 4 типом гри з кубиком а також із 7 типом гри з таймером.

Всі правила та штрафи діють так само як і в звичайній грі. за винятком деяких нюансів **п. 6.10.**

6 . Запитання та спірні моменти.

6.1 Якщо Степс випав за межі ігрового поля, ви забираєте його назад.

Мається на увазі якщо Степс доторкається до коврика під ігрове поле або поверхні на якій лежить ігрове поле (якщо граєте без коврика). Якщо ж Степс висить хоча б на міліметр від коврика, то гравцю забирати його не потрібно.

6.2 Якщо Степс вдарився об коврик та залетів на ігрове поле.

В такому випадку хід зараховується і штрафний Степс не передбачений.

6.3 Хід не в свою чергу. Дуже часто в грі від 3-ох і більше людей, гравці роблять хід не в свою чергу, за це звичайно передбачений штраф у вигляді додаткового Степса від кожного гравця. Після чого робить хід той гравець чия була черга, а після нього далі за годинниковою стрілкою.

6.4 якщо у вас залишився 1 Степс, а суперник поспішив та зробив кидок не в свій хід, то ви, віддавши йому свій Степс, автоматично стаєте переможцем.

У грі, де 3 і більше гравців може скластися ситуація, коли у двох гравців залишилось по останньому Степсу і хтось із гравців зробив хід не в свою чергу, тоді за годинниковою стрілкою, гравець у якого останній Степс віддавши його гравцю, який порушив правила, автоматично стає переможцем.

6.5 Якщо ви доторкнулись рукою або забрали Степс із ігрового поля - ви отримуєте штрафний Степс.

Часто гравці, які кинули Степс не в свою чергу або закінчили гру кинувши Степс без переверота, забирають Степс з ігрового поля та отримують штрафний Степс. Також якщо гравець випадково зачепив Степси які на ігровому полі, він отримує штрафний Степс.

6.6 Гравець порушив правила але Степс випав за ігрове поле або торкається коврика. В такому випадку штрафний Степс для гравця не передбачений за винятком якщо гравець робив хід не в свою чергу і в нього Степс випав він всерівно отримує штрафний Степс.

6.8 Гравець зробив хід не в свою чергу та забрав Степс назад.

В даному випадку гравець отримує по 2 штрафних Степса від кожного гравця.

6.9 Останній Степс необхідно закинути з переверотом на 180 градусів. Байдуже по якій осі буде крутитись Степс: вперед, назад, боком, головне щоб перекрутився.

6.10 Безшумний Степс.

6.10.1 Якщо гравець вибрав Степс, щоб зробити хід і почав його класти, то поміняти його заборонено. (В разі порушення штрафний Степс) Якщо гравець просто взяв Степс в руку і не підніс до ігрового поля то штраф не передбачений. (В звичайній грі, де Степси необхідно кидати, таке правило не передбачене, Степси можна міняти)

6.10.2 Степси можна ставити будь як: на ребро, на кут і т.д.

6.10.3 Подібно до шахів, якщо гравець відпустив Степс то зробив хід. (Повторне доторкання до Степса карається штрафним Степсом).

6.10.4 Як і в звичайному STEPS(де Степси необхідно кидати), Степс повинен доторкатися до Степса суперника (в звичайній грі, де потрібно кидати, Степс може доторкнутись та з'їхати або ж відскочити, але при цьому залишився в грі та не торкається коврика то такий момент зараховується і не карається штрафом).

У Безшумному Степсі, під час ходу, в момент коли гравець відпустив руку, його Степс повинен торкатися Степса суперника. (Якщо не торкається - штрафний Степс).

6.10.5 В обох варіантах якщо Степс суперника випав то наступний гравець може кидати або класти Степс будь куди в межах ігрового поля (мається на увазі як ігрове поле так і Степси, що на ньому знаходяться).

6.10.6 Останній Степс необхідно поставити на ребро та відпустити щоб він впав на одну із сторін та не з'їхав за межі ігрового поля.

