



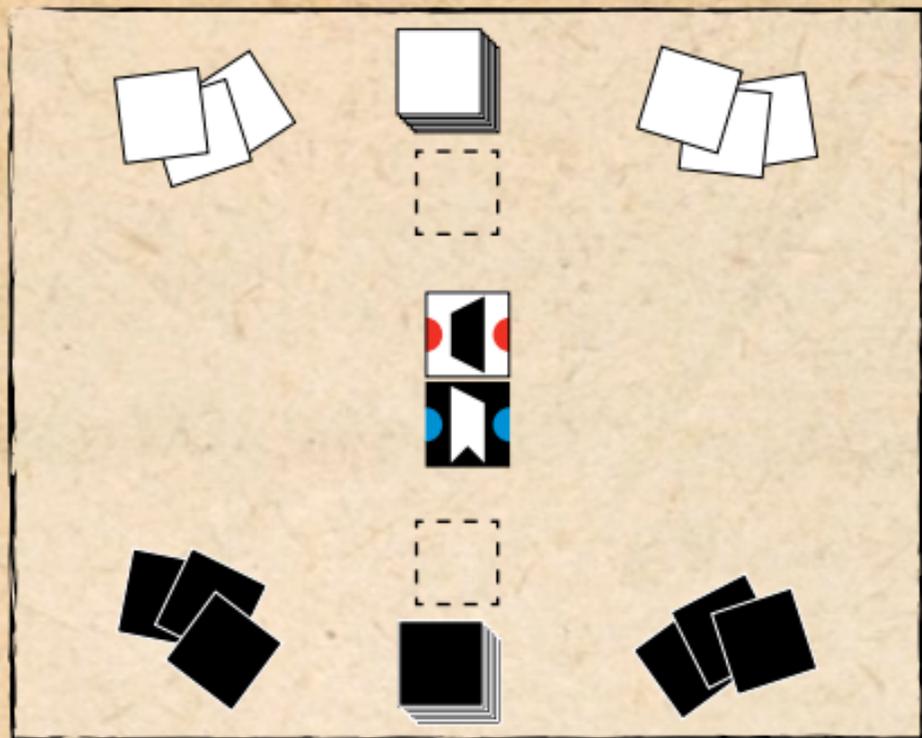
2 HA 2

«2 НА 2» — вариант правил «Омиги» для четверых игроков, в котором две команды соревнуются в скорости и сноровке. Партия состоит из нескольких раундов, в каждом из которых можно заработать до двух победных очков. Игра завершается, когда одна из команд зарабатывает семь победных очков.

Правила «2 на 2» очень похожи на базовые правила «Омиги». Члены команд должны согласовывать свои действия друг с другом и могут брать новые карты только вместе.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Игроки делятся на две команды из двух человек. Команды садятся с противоположных сторон стола. Одна команда играет белыми картами, вторая — черными. Обе команды перемешивают свои колоды и кладут их рубашкой вверх перед собой. Затем они размещают белую карту и подходящую к ней черную карту в центре стола. Каждый игрок не глядя берет из своей колоды по три карты.



Игровое пространство перед началом игры. Члены одной команды используют общую колоду и стопку сброса, но у каждого из них свои карты в руке

ХОД ИГРЫ

Игроки смотрят друг другу в глаза, пока кто-нибудь из них или тех, кто наблюдает за игрой, не крикнет «Омига!». По этой команде игроки переворачивают карты в руке лицом вверх и игра начинается. Все игроки ходят одновременно, пытаясь выкладывать карты как можно быстрее, соблюдая правила размещения. Члены одной команды используют общую стопку сброса и могут в любой момент сбросить карты из руки. **Но** они могут добирать три новые карты из колоды только при условии, что у обоих членов команды не осталось карт в руках. Когда колода команды заканчивается, игроки переворачивают стопку сброса, формируя новую колоду.

ПРАВИЛА РАЗМЕЩЕНИЯ

Правила размещения для этого варианта игры совпадают с базовыми правилами «Омиги».

ПОЛУЧЕНИЕ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

На протяжении игры карты образуют на столе змееобразную линию, с левого и правого конца которой можно выкладывать новые карты (соблюдая правила размещения). Команды пытаются заработать победное очко, выложив свою карту позади карты оппонента или выстроив из карт цепочку до противоположного края стола. Как только команда зарабатывает победное очко, выполнив одно из этих условий, данная сторона игрового

поля считается **замороженной**, и туда больше нельзя выкладывать карты.

Когда карты обеих команд достигают края стола слева или справа, эта сторона игрового поля также считается замороженной. В таком случае никто не получает победные очки.

КОНЕЦ ИГРЫ

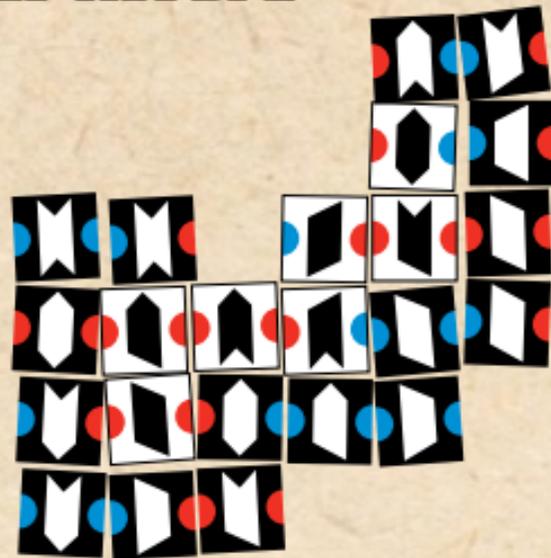
В конце раунда запишите полученные обеими командами очки. Команда, первой набравшая семь очков или больше, побеждает. В случае, если обе команды набрали семь очков в одном раунде, продолжите игру, пока одна из команд по итогам раунда не получит больше очков, чем другая.

ПРИМЕР ИГРЫ 1



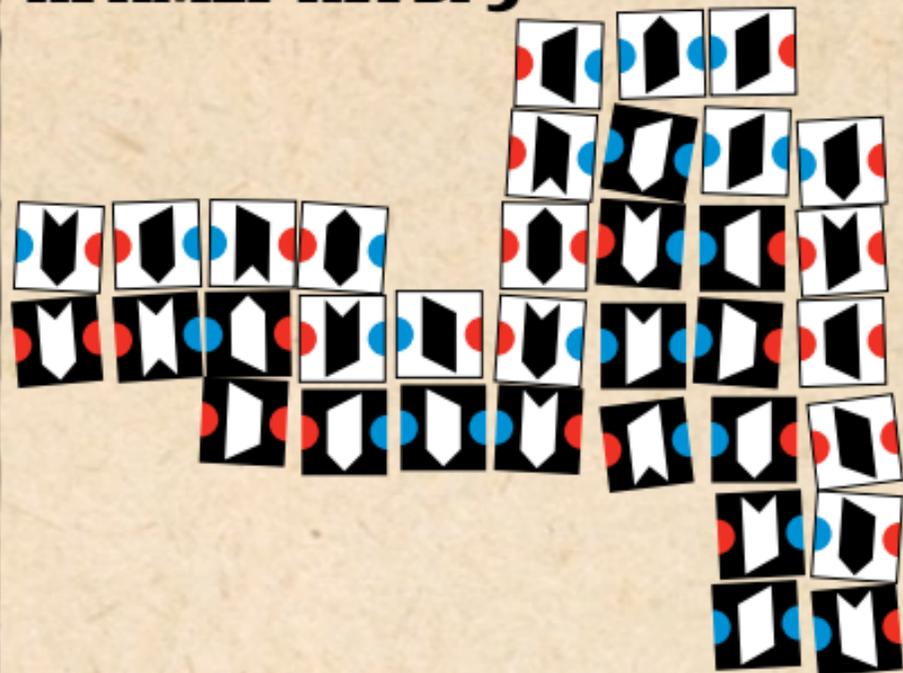
ЧЕРНЫЕ 1 : 1 БЕЛЫЕ

ПРИМЕР ИГРЫ 2



ЧЕРНЫЕ 2 : 0 БЕЛЫЕ

ПРИМЕР ИГРЫ 3



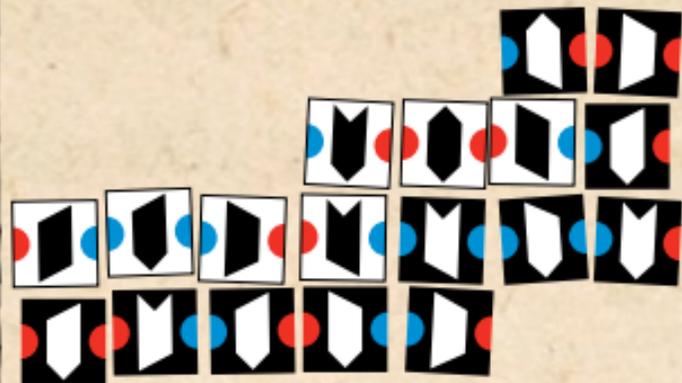
ЧЕРНЫЕ 0 : 0 БЕЛЫЕ

ПРИМЕР ИГРЫ 4



ЧЕРНЫЕ 1 : 0 БЕЛЫЕ

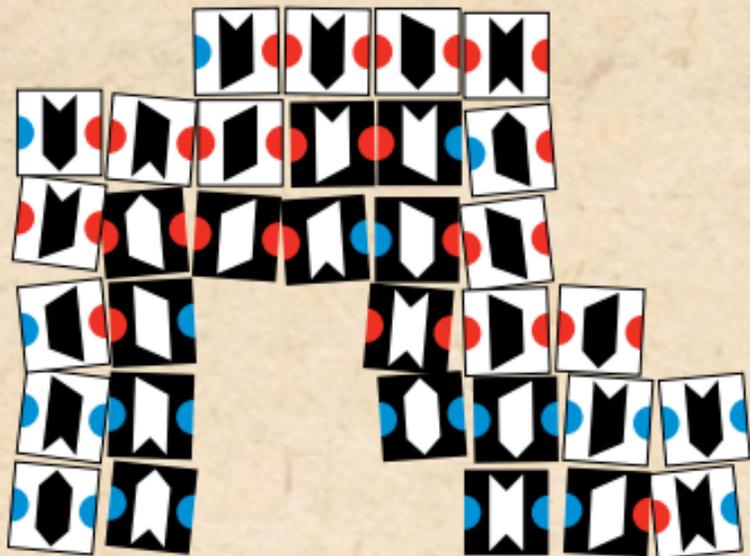
ПРИМЕР ИГРЫ 5



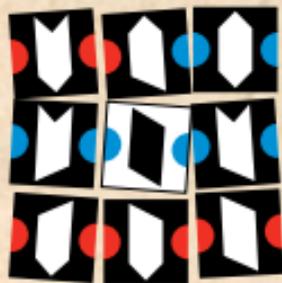
ЧЕРНЫЕ 1 : 0 БЕЛЫЕ

ПРИМЕР ИГРЫ 6

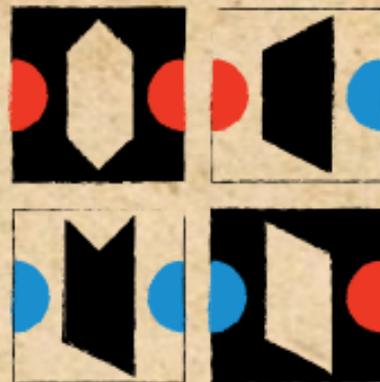
ЧЕРНЫЕ 0 : 2 БЕЛЫЕ



ПРИМЕР ИГРЫ 7



ЧЕРНЫЕ 2 : 0 БЕЛЫЕ



Наскальная живопись племени омига, XIV век

Игра Андреаса Шляйхера
© Dionysos Games 2017

**Русскоязычное издание подготовлено
GaGa Games.**

Переводчик: Артём Ясинский

Редактор: Катерина Шевчук

Дизайнер-верстальщик: Елена Шлюйкова

Руководитель проекта: Артём Ясинский

Общее руководство: Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил,
компонентов, иллюстраций без разрешения
правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2018 — правообладатель
русскоязычной версии игры.

Все права защищены.

