

	Spielanleitung	Seite	2
	Playing instruction	page	3
	Règle du jeu	page	4
	Instrucciones del juego	página	5
	Istruzioni di gioco	pagina	6
	Spelhandleiding	pagina	7
	Spilleregler	side	8
	Spelanvisning	sida	9
	Instrukcja gry	strona	10
	Инструкция к игре	страни́ца	11

Speed Soma

Autoren: Ali Farhat & Frank Günther

Inhalt:

27 Aufgabenkarten mit insgesamt 54 Figuren
4 Somawürfel-Sets

Ziel des Spiels:

Ziel des Spiels ist es, als erster die auf der Karte abgebildete Somafigur mit dem Somawürfel-Satz zu legen. Für jede Figur werden immer alle Spielsteine benötigt. Der Spieler, der als erstes die abgebildete Figur gelegt hat, ruft laut „SOMA“ und beendet die Runde damit. Sieger ist der Spieler, der die meisten Punkte gesammelt hat. Das Spiel kann nach 2 verschiedenen Varianten der Punktevergabe gespielt werden.

Variante A: Jede Karte zählt als ein Punkt. Der Spieler der als erstes die dargestellte Somafigur gelegt hat, darf die entsprechende Karte an sich nehmen und bekommt somit einen Punkt. Der Spieler der am Ende der Partie die meisten Karten hat, ist der Sieger.

Variante B: Die unter der Figur abgebildeten Würfel, geben den Schwierigkeitsgrad der Figur an.

- 1 Würfel = leicht
- 2 Würfel = mittelschwer
- 3 Würfel = schwer
- 4 Würfel = sehr schwer

Bei dieser Variante wird nicht die Anzahl der Karten gezählt, sondern die Anzahl der Würfel die unter der erfolgreich gelegten Figur abgebildet sind.

Beispiel: Ein Spieler, der 5 Figuren gelegt hat, die mit einem Würfel versehen waren, erhält insgesamt 5 Punkte. Während ein Spieler, der 2 Figuren mit 3 Würfeln, und 1 Figur mit 2 Würfeln gelegt hat, insgesamt 8 Punkte erhält.

Da die Karten beidseitig bedruckt sind wird nur die Seite gewertet, die auch erfolgreich von dem Spieler gelegt wurde. Sieger dieser Partie ist der Spieler, der am Ende die meisten Punkte gesammelt hat.

Spielvorbereitung:

Vor Beginn des Spiels platzieren die Spieler ihren Somawürfel-Satz vor sich auf dem Tisch und mischen die Aufgabenkarten sorgfältig durch. Danach wird das Deck in der Mitte der Mitspieler platziert, sodass die Karten von jedem Mitspieler gut eingesehen werden können. Vor Beginn des Spiels wird entschieden nach welcher Variante gespielt werden soll.

Auf der Rückseite jeder Karte ist eine weitere Figur mit der Schwierigkeitsstufe 4 abgebildet. Um diese Schwierigkeitsstufe mit in das Spiel einzubeziehen, muss die entsprechende Karte umgedreht, und zurück ins Deck gelegt werden. Es empfiehlt sich zu Anfang nur mit den Schwierigkeitsstufen 1-3 zu spielen, und mit fortschreitender Spielerfahrung immer mehr Karten mit der Schwierigkeitsstufe 4 einzubeziehen.

Spielverlauf:

Die Karte, die nach dem Mischen oben auf dem Deck liegt, bestimmt die erste zu legende Figur. Alle Mitspieler versuchen nun so schnell wie möglich die abgebildete Figur mit all ihren Spielsteinen zu legen. Der Spieler der als erster die Figur gelegt hat, ruft laut „SOMA“. Die anderen Mitspieler hören sofort auf ihre eigenen Figuren weiter zu legen. Jetzt wird kontrolliert, ob die gelegte Figur des Spielers identisch mit der auf der Karte ist. Ist diese richtig, so darf der Spieler diese Karte an sich nehmen. Sollte die Figur falsch sein, dürfen alle Spieler weiter versuchen die Figur zu legen.

Spielende:

Sind alle Spielkarten aus dem Deck in der Mitte aufgebraucht, ist das Spiel beendet und es wird nachgezählt wer die meisten Punkte gesammelt und somit gewonnen hat.
Punkte gesammelt und somit gewonnen hat.

Speed Soma

Authors: Ali Farhat & Frank Günther

Contents:

27 task cards with a total of 54 figures
4 Soma cube sets

Goal of the game:

The aim of the game is to be the first to make up the Soma figure on the card with the Soma cube set. All pieces are always needed for every figure. The player who first makes up the pictured figure shouts „SOMA“ out loud and ends the round with it. The winner is the player who has won the most points. The game can be played with 2 different scoring options.

Option A: Each card counts as one point. The player who first makes the pictured Soma figure may take the corresponding card and therefore gets a point. The player with the most cards at the end of the game is the winner.

Option B: The dice below the figure indicate the figure's level of difficulty.

- 1 dice = easy
- 2 dice = medium difficulty
- 3 dice = difficult
- 4 dice = very difficult

In this option, the number of cards is not counted, but the number of dice shown below the successfully made up figure is.

Example: A player who has made 5 figures with a dice will receive a total of 5 points. While a player who has made 2 figures with 3 dice, and 1 figure with 2 dice, receives a total of 8 points.

Since the cards are printed on both sides, only the side that was successfully made by the player counts. The winner of this game is the person who has collected the most points at the end.

Game preparation:

Before the start of the game, players place their Soma cube set on the table in front of them and shuffle the task cards carefully. Then the deck is placed in the middle of the other players, so that the cards can be viewed properly by each player. The option to be played should be decided before the start of the game.

Another figure with difficulty level 4 shown on the back of each card. In order to include this level of difficulty in the game, the corresponding card must be turned over and put back into the deck. It is recommended to start with the difficulty levels 1-3, and to include more and more cards with a difficulty level of 4 as the game progresses.

Course of play:

The card at the top of the deck after shuffling determines the first figure to be made. All players now try as fast as possible to make the figure with all their pieces. The player who first makes the figure shouts „SOMA“ out loud. The other players immediately stop making their own figures. Now it is checked, whether the figure made by the player is identical to that on the card. If this is correct, the player may take this card. If the figure is wrong, all players may continue trying to make the figure.

End of the game:

When all playing cards have been used up from the middle of the deck, the game is over and points are counted to see who won by collecting the most.

Speed Soma

Auteurs: Ali Farhat & Frank Günther

Contenu :

27 cartes de tâches avec un total de 54 figures
4 ensembles de cubes Soma

But du jeu :

Le but du jeu est d'être le premier à former la figure Soma illustrée sur la carte à l'aide de l'ensemble de cubes Soma. Toutes les pièces sont systématiquement nécessaires pour chaque figure. Le premier joueur à former la figure représentée sur la carte crie « SOMA » et met ainsi fin à la manche. Le gagnant est le joueur qui a marqué le plus de points. 2 variantes de décompte des points sont disponibles.

Option A : chaque carte compte pour un point. Le premier joueur à former la figure Soma représentée sur la carte peut prendre la carte correspondante et marque un point. Le joueur avec le plus de cartes à la fin du jeu est le gagnant.

Option B : le dé sous la figure indique le niveau de difficulté de la figure.

- 1 dé = facile
- 2 dés = difficulté moyenne
- 3 dés = difficile
- 4 dés = très difficile

Dans cette option, ce n'est pas le nombre de cartes qui est compté, mais le nombre de dés figurant sous la figure réussie.

Exemple: un joueur qui a formé 5 figures avec un dé recevra un total de 5 points. Un joueur qui a formé 2 figures avec 3 dés et 1 figure avec 2 dés recevra un total de 8 points.

Comme les deux faces des cartes sont imprimées, seule la face représentant la figure réussie par le joueur compte. Le gagnant est celui qui a collecté le plus de points à la fin du jeu.

Préparation du jeu:

Les joueurs placent leur ensemble de cubes Soma devant eux sur la table et mélangent bien les cartes de tâches avant de commencer à jouer. La pioche est ensuite placée au milieu des joueurs afin que chacun d'entre eux voie bien les cartes. La variante utilisée doit être décidée avant le début du jeu.

Une autre figure avec un niveau de difficulté de 4 figurant au dos de chaque carte. Afin d'inclure ce niveau de difficulté dans le jeu, la carte correspondante doit être retournée et replacée dans la pioche. Il est recommandé de commencer avec des niveaux de difficulté de 1 à 3 et d'inclure de plus en plus de cartes avec un niveau de difficulté de 4 au fil du jeu.

Déroulement du jeu :

La carte sur le sommet de la pioche mélangée détermine la première figure à réaliser. Tous les joueurs tentent alors de former la figure aussi vite que possible avec l'ensemble de leurs pièces. Le premier joueur à former la figure crie « SOMA ». Les autres joueurs arrêtent immédiatement de composer leurs propres figures. Il faut alors vérifier si la figure du joueur est identique à celle de la carte. Si c'est le cas, le joueur prend cette carte. Si la figure est différente, tous les joueurs recommencent à former la figure.

Fin du jeu:

Lorsque la moitié des cartes à jouer de la pioche a été utilisée, la partie est terminée et les points sont comptés. Le gagnant est celui qui a collecté le plus de points.

Speed Soma

Autores: Ali Farhat & Frank Günther

Contenido:

27 cartas de tarea con un total de 54 figuras
4 juegos de cubos Soma

Objetivo del juego:

El objetivo del juego es ser la primera persona en formar la figura Soma de la carta con el juego de cubos Soma. Son necesarias todas las piezas para formar cada figura. El jugador que primero forme la figura de la imagen grita "SOMA" y termina la ronda con ella. El ganador será la persona que haya acumulado más puntos. En este juego pueden sumarse puntos de dos formas posibles

Opción A: Cada carta cuenta como un punto. El jugador que primero forme la figura Soma puede llevarse la carta correspondiente y, con ello, obtener un punto. Gana el jugador con más cartas al final de la partida.

Opción B: Los dados que hay bajo la figura indican su nivel de dificultad.

- 1 dado = fácil
- 2 dados = dificultad media
- 3 dados = difícil
- 4 dados = muy difícil

En esta opción, no se cuenta el número de cartas, sino los dados mostrados bajo la figura completada.

Ejemplo: Un jugador que haya formado 5 figuras con un dado recibirá un total de 5 puntos. Sin embargo, un jugador que haya formado 2 figuras con 3 dados por una parte y 1 figura con 2 dados por otra, recibirá un total de 8 puntos.

Ya que las cartas están impresas en el anverso y el reverso, solo cuenta la cara completada por el jugador. El ganador será la persona que haya acumulado más puntos al final de la partida.

Preparación de la partida:

Antes de arrancar la partida, los jugadores colocan su juego de cubos Soma en la mesa ante sí y barajan las cartas de tarea con cuidado. A continuación, la baraja se coloca en el centro, entre los otros jugadores, de modo que todos puedan ver bien las cartas. Qué opción jugar debe decidirse antes de que comience la partida.

Otra figura con nivel de dificultad 4 mostrada en el reverso de cada carta. Para incluir este nivel de dificultad en el juego, debe darse la vuelta a la carta correspondiente y volver a colocarla en el mazo. Se recomienda comenzar con los niveles de dificultad 1-3, e incluir más y más cartas con un nivel de dificultad de 4 con el tiempo.

Desarrollo de la partida:

La carta de la parte superior de la baraja, una vez barajada, determina la primera figura que debe formarse. En este momento todos los jugadores intentan formar cuanto antes la figura con todas sus piezas. El jugador que primero forma la figura grita "SOMA" y los demás dejan inmediatamente de formar sus figuras. En este momento se comprueba si la figura formada por el jugador es idéntica a la de la carta. Si es correcta, el jugador puede llevarse la carta. Si es errónea, todos los jugadores pueden seguir intentando formar la figura.

Fin de la partida:

Cuando se hayan agotado todas las cartas desde la mitad de la baraja, la partida ha concluido y se cuenta el total de puntos para ver quién ha ganado.

Speed Soma

Autori: Ali Farhat & Frank Günther

Contenuto:

27 carte con le attività per un totale di 54 figure
4 set di cubi Soma

Obiettivo del gioco:

L'obiettivo del gioco è essere il primo a riprodurre con il proprio cubo Soma la figura Soma sulla carta. Per ogni figura è sempre necessario usare tutti i pezzi. Il giocatore che riproduce per primo la figura raffigurata grida „SOMA“ e mette così fine al turno. Vince il giocatore che ottiene il maggior numero di punti. È possibile giocare adottando 2 sistemi diversi di punteggio.

Opzione A: Ciascuna carta vale un punto. Il giocatore che riproduce per primo la figura Soma raffigurata prende la carta corrispondente e ottiene così un punto. Vince il giocatore che alla fine del gioco ha il maggior numero di carte.

Opzione B: Il dado sotto alla figura indica il livello di difficoltà della figura.

- 1 dado = facile
- 2 dadi = mediamente difficile
- 3 dadi = difficile
- 4 dadi = molto difficile

Se si sceglie questa opzione, non si conta il numero di carte, bensì il numero di dadi raffigurato sotto alla figura riprodotta correttamente.

Esempio: Un giocatore che ha riprodotto 5 figure da un dado riceverà un totale di 5 punti. Un giocatore che ha invece riprodotto 2 figure da 3 dadi e 1 figura da 2 dadi riceve un totale di 8 punti.

Le carte sono stampate su entrambi i lati; tuttavia, per il conteggio dei punti si prende in considerazione solo il lato riprodotto correttamente dal giocatore. Vince il giocatore che alla fine del gioco ha ottenuto il maggior numero di punti.

Preparazione del gioco:

Prima dell'inizio del gioco, i giocatori collocano il proprio cubo Soma davanti a sé sul tavolo e mescolano con cura le carte delle attività. Quindi, il mazzo viene posizionato al centro dei giocatori, in modo che le carte siano ben visibili da tutti. Prima di iniziare, scegliere l'opzione di gioco.

Sul retro di ciascuna carta è illustrata un'altra figura con livello di difficoltà 4. Per includere questo livello di difficoltà nel gioco, è necessario girare la carta corrispondente e inserirla nuovamente nel mazzo.

Si consiglia di iniziare con livelli di difficoltà da 1 a 3 e di includere via via sempre più carte di livello di difficoltà 4 a mano a mano che il gioco procede.

Svolgimento del gioco:

La prima figura da riprodurre è quella raffigurata sulla carta in cima al mazzo mescolato. Tutti i giocatori provano a riprodurre la figura nel minor tempo possibile con tutti i pezzi del set. Il giocatore che riesce per primo a riprodurre la figura grida „SOMA“. Gli altri giocatori smettono immediatamente di creare le proprie figure. A questo punto, si verifica che la figura riprodotta dal giocatore sia identica a quella sulla carta. Se la figura è corretta, il giocatore prende quella carta. Se la figura non è corretta, tutti i giocatori continuano a provare a riprodurre la figura.

Fine del gioco:

Quando non ci sono più carte rimanenti da giocare nel mazzo al centro, il gioco è concluso e si contano i punti per scoprire chi ne ha ottenuti di più, diventando così il vincitore.

Speed Soma

Auteurs: Ali Farhat & Frank Günther

Inhoud:

27 taakkaarten met in totaal 54 figuren
4 reeksen Soma-dobbelstenen

Doel van het spel:

Het doel van het spel is om als eerste de Soma-figuur op de kaart te vormen met de reeks Soma-stenen. Voor elke figuur moeten altijd alle stukken worden gebruikt. De speler die als eerste de weergegeven figuur vormt, roept hardop „SOMA“ en eindigt de ronde daarmee. Wie de meeste punten heeft, wint. Het spel kan met twee verschillende scoreopties worden gespeeld.

Optie A: Elke kaart telt als één punt. De speler die als eerste de weergegeven Soma-figuur vormt, mag de overeenstemmende kaart nemen en krijgt dus een punt. De speler met de meeste kaarten op het einde van het spel, wint.

Optie B: De dobbelsteen onder de figuur geeft de moeilijkheid van de figuur weer.

- 1 dobbelsteen = eenvoudig
- 2 dobbelstenen = middelmatig moeilijk
- 3 dobbelstenen = moeilijk
- 4 dobbelstenen = heel moeilijk

In deze optie worden niet het aantal kaarten geteld, maar wel het aantal dobbelstenen onder de met succes gevormde figuur.

Voorbeeld: Een speler die 5 figuren met een dobbelsteen heeft gevormd, krijgt in totaal 5 punten. Maar een speler die 2 figuren heeft gemaakt met 3 dobbelstenen, en 1 figuur met 2 dobbelstenen, ontvangt in totaal 8 punten.

Aangezien beide zijden van de kaarten bedrukt zijn, telt alleen de zijde die de speler met succes maakte. De winnaar van dit spel is de persoon die op het einde de meeste punten heeft verzameld.

Voorbereiding van het spel:

Voordat het spel begint, plaatsen de spelers hun reeks Soma-stenen voor hen op de tafel en schudden ze de taakkaarten grondig. Vervolgens wordt het dek te midden van de andere spelers geplaatst zodat elke speler de kaarten goed kan zien. Vóór het begin van het spel moet over de te spelen optie worden beslist.

Op de achterkant van elke kaart staat een andere figuur met moeilijkheidsgraad 4. Om deze moeilijkheidsgraad in het spel in te voeren, moet de overeenstemmende kaart worden omgedraaid en terug in het dek worden gestoken. We raden aan om te starten met moeilijkheidsgraden 1-3 en om steeds meer kaarten met moeilijkheidsgraad 4 toe te voegen naarmate het spel vordert.

Verloop van het spel:

De kaart die na het schudden bovenaan het dek zit, bepaalt de eerste figuur die moet worden gevormd. Alle spelers proberen nu zo snel mogelijk met al hun stukken de figuur te vormen. De speler die als eerste de figuur vormt, roept hardop „SOMA“. De andere spelers stoppen onmiddellijk met het maken van hun eigen figuren. Nu wordt gecontroleerd of de door de speler gemaakte figuur identiek is aan die op de kaart. Als dit klopt, mag de speler deze kaart nemen. Als de figuur fout is, mogen alle spelers blijven proberen om te figuur te vormen.

Einde van het spel:

Wanneer alle kaarten van het midden van het dek zijn opgebruikt, is het spel beëindigd en worden de punten geteld om te zien wie de meeste heeft verzameld.

Speed Soma

Forfattere: Ali Farhat & Frank Günther

Indhold:

27 opgavekort med i alt 54 figurer
4 Soma-kubiksæt

Spillets formål:

Spillets formål er at blive den første, som bygger Soma-figuren på kortet med sit Soma-kubiksæt. Alle stykker skal altid bruges til alle figurer. Spillen, som først samler den afbildede figur, råber „SOMA“ og slutter derved runden. Vinderen er den person, som har vundet flest point. Spillet kan spilles med 2 forskellige pointmuligheder.

Mulighed A: Hvert kort tæller som et point. Spilleren, som først bygger den afbildede Soma-figur, tager det tilsvarende kort og får derved et point. Spilleren med flest kort til sidst i spillet er vinderen.

Mulighed B: Terningerne under figuren angiver figurens sværhedsgrad.

- 1 terning = let
- 2 terninger = middelsvær
- 3 terninger = svær
- 4 terninger = meget svær

I denne mulighed tæller man ikke antal kort, men det antal terninger, som vises under den korrekt byggede figur.

Eksempel: En spiller, som har bygget 5 figurer med en terning, får i alt 5 point. En spiller, som derimod har bygget 2 figurer med 3 terninger og 1 figur med 2 terninger, får i alt 8 point.

Eftersom kortene har tryk på begge sider, tæller kun siden med den figur, som spilleren byggede. Vinderen af spillet er den person, som har indsamlet de fleste point til slut.

Spilforberedelse:

Før spillet starter skal spillerne placere deres Soma-kubiksæt på bordet foran dem og blande opgavekortene omhyggeligt. Derefter placeres bunken midt i blandt spillerne, så kortene kan nemt ses af alle spillere. Man bør beslutte sig for, hvilken pointmulighed, man spiller, før spillets starter.

En anden figur med en sværhedsgrad på 4 vises bagpå hvert kort. For at medtage denne sværhedsgrad i spillet skal det tilsvarende kort vendes om og lægges tilbage i bunken. Det anbefales, at man starter med sværhedsgraderne 1-3 og medtager flere og flere kort med en sværhedsgrad på 4, efterhånden som spillet skrider frem.

Spillets forløb:

Kortet øverst i bunken efter blanding afgør, hvilken figur der først skal bygges. Alle spillere skal nu prøve på at hurtigst muligt bygge figuren med alle deres klodser. Spilleren, som først bygger figuren, råber „SOMA“. De andre spillere stopper øjeblikkeligt med at bygge deres egne figurer. Nu tjekker man, om den figur, som spilleren byggede, er identisk med den på kortet. Hvis den er korrekt bygget, må spilleren tage kortet. Hvis figuren er forkert, må de andre spillere fortsætte med at bygge figuren.

Spillets slutning:

Når alle kort i spil er blevet brugt fra midten af sættet, er spillet slut, og man tæller point for at se, hvem der vandt ved at indsamle flest.

Speed Soma

Författarna: Ali Farhat & Frank Günther

Innehåll:

27 uppgiftskort med totalt 54 figurer
4 Soma-kubset

Målet med spelet:

Syftet med spelet är att vara den första som skapar Soma-figuren på kortet med Soma-kubsetet. Alla bitar behövs alltid för varje figur. Spelaren som först skapar en figur som är samma som på bilden ropar "SOMA" högt vilket avslutar omgången. Vinnare är den som har samlat på sig flest antal poäng. Spelet kan spelas med 2 olika poängalternativ.

Alternativ A: Varje kort räknas som en poäng. Spelaren som först gör en Soma-figur som är som den på bilden får motsvarande kort och får därför en poäng. Spelaren med flest antal kort i slutet av spelet vinner.

Alternativ B: Tärningarna under figuren indikerar figurens svårighetsgrad.

- 1 tärning = lätt
- 2 tärningar = medelsvår
- 3 tärningar = svår
- 4 tärningar = mycket svår

I det här alternativet räknas inte antalet kort, utan antalet tärningar som visas under den färdigställda figuren.

Exempel: En spelare som har gjort 5 figurer med en tärning kommer att få totalt 5 poäng. Medan en spelare som har gjort 2 figurer med 3 tärningar och 1 figur med 2 tärningar, totalt får 8 poäng.

Eftersom korten är tryckta på båda sidor, räknas endast den sida som framgångsrikt gjorts av spelaren. Vinnaren av detta spel är den som i slutet har samlat flest antal poäng.

Spelförberedelse:

Innan spelet drar igång, placerar spelarna sin Soma-kubset på bordet framför sig och blandar uppgiftskorten noggrant. Kortleken placeras sedan mitt emellan de andra spelarna, så att alla spelare kan se korten ordentligt. Vilket alternativ som ska spelas bör avgöras innan spelet börjar.

En annan figur med svårighetsgrad 4 visas på baksidan av varje kort. För att inkludera denna svårighetsgrad i spelet måste motsvarande kort vändas och läggas tillbaka i kortleken. Det rekommenderas att börja med svårighetsgraderna 1-3 och att inkludera fler och fler kort med en svårighetsgrad på 4 under spelets gång.

Spelets gång:

Kortet längst upp i kortleken efter blandning bestämmer den första figuren som ska skapas. Alla spelare försöker nu så fort som möjligt att skapa figuren med alla sina bitar. Spelaren som först lyckas skapa figuren ropar „SOMA“ högt. De andra spelarna slutar omedelbart göra sina egna figurer. Nu kontrolleras huruvida figuren som spelaren har gjort är identisk med den på kortet. Om detta är korrekt kan spelaren ta kortet. Om figuren är fel, kan alla spelare fortsätta att försöka göra figuren.

Spelets slut:

När alla spelkort har använts från mitten av kortleken är spelet slut och poäng räknas för att se vem som samlade ihop flest poäng och därmed vann.

Speed Soma

Autorzy: Ali Farhat & Frank Günther

Elementy zestawu:

27 kart zadań z łącznie 54 figurami
4 zestawy kostek Soma

Cel gry:

Celem gry jest bycie pierwszą osobą, która za pomocą zestawu kostek Soma utworzy figurę Soma pokazaną na karcie. Do utworzenia figury zawsze są wymagane wszystkie elementy. Gracz, który jako pierwszy utworzy przedstawioną figurę, krzyczy głośno „SOMA”, co powoduje zakończenie tury. Zwycięża gracz, który zgromadzi największą liczbę punktów. Grając w grę, można stosować 2 warianty przyznawania punktów.

Opcja A: Każda karta liczy się jako jeden punkt. Gracz, który jako pierwszy utworzy przedstawioną figurę Soma, może zabrać odpowiadającą jej kartę i zdobyć w ten sposób punkt. Grę zwycięża gracz, który zdobędzie najwięcej kart.

Opcja B: Liczba kostek pod figurą informuje o poziomie trudności przypisanym do figury.

- 1 kostka = łatwa
- 2 kostki = średnia
- 3 kostki = trudna
- 4 kostki = bardzo trudna

W tej wersji nie liczy się kart, lecz liczbę kostek przedstawionych pod pomyślnie ułożoną figurą.

Przykład: Gracz, który utworzył 5 figur z jedną kostką, otrzymuje łącznie 5 punktów. Gracz, który utworzył 2 figury z 3 kostkami oraz 1 figurę z 2 kostkami, otrzymuje łącznie 8 punktów.

Ponieważ karty są zadrukowane z obu stron, do punktacji wlicza się tylko ta strona, z której figura została pomyślnie zbudowana przez gracza. Zwycięża osoba, która w momencie zakończenia gry ma najwięcej punktów.

Przygotowanie do gry:

Przed rozpoczęciem gry gracze umieszczają przed sobą na stole zestaw kości Soma, a następnie tasują starannie karty z zadaniami. Następnie talia jest umieszczana na środku przed innymi graczami, tak aby każdy z nich dobrze widział karty. Przed rozpoczęciem gry należy uzgodnić, która opcja punktacji będzie obowiązywać.

Z tyłu każdej karty znajduje się kolejna figura o poziomie trudności 4. Aby uwzględnić ten poziom trudności w grze, odpowiednią kartę należy odwrócić i ustawić na stosie. Zalecamy rozpocząć od poziomów trudności 1–3 oraz stopniowo dołączać do gry karty o poziomie trudności 4.

Przebieg gry:

Karta, która znajduje się po przetasowaniu na górze talii, to pierwsza figura do zbudowania. Teraz wszyscy gracze starają się jak najszybciej zbudować figurę za pomocą wszystkich swoich elementów. Gracz, który jako pierwszy zbuduje figurę, krzyczy głośno „SOMA”. Pozostali gracze natychmiast przerywają budowanie swoich figur. Teraz następuje sprawdzenie, czy figura wykonana przez gracza jest identyczna z figurą przedstawioną na karcie. Jeśli jest prawidłowa, gracz może zabrać kartę. Jeśli figura nie jest prawidłowa, wszyscy gracze mogą nadal próbować zbudować figurę.

Koniec gry:

W momencie wykorzystania wszystkich kart z talii gra się kończy, następuje zliczenie punktów i określenie zwycięzcy, czyli gracza z największą liczbą punktów.

Speed Soma

авторы: Ali Farhat & Frank Günther

Содержимое:

27 карт с заданиями, всего 54 фигуры
4 набора кубиков сома

Цель игры:

Цель игры состоит в том, чтобы первому составить фигуру сома на карте, используя набор кубиков сома. Для составления каждой фигуры всегда нужны все кубики. Игрок, который первым составит изображенную на картинке фигуру, громко говорит «СОМА», тем самым завершая раунд. Победителем является игрок, заработавший больше всего баллов. В игре можно использовать 2 системы подсчета баллов.

Вариант А: Каждая карта дает по одному баллу. Игрок, который первым составил изображенную фигуру сома, может получить соответствующую карту и тем самым заработать один балл. Игрок, собравший в конце игры больше всего карт, объявляется победителем.

Вариант В: Число очков под фигурой соответствует уровню сложности этой фигуры.

- 1 очко = простая
- 2 очка = умеренно сложная
- 3 очка = сложная
- 4 очка = очень сложная

В этом варианте считается не количество карт, а сумма очков, соответствующая успешно составленным фигурам.

Пример: Игрок, составивший 5 фигур стоимостью в одно очко, получает всего 5 баллов. Игрок, составивший 2 фигуры стоимостью в 3 очка и 1 фигуру стоимостью в 2 очка, получает всего 8 баллов. Поскольку карты содержат изображения с обеих сторон, то в счет игрока идет только сторона, задание с которой успешно выполнено игроком. Победителем является игрок, заработавший в конце больше всего баллов.

Подготовка к игре:

Прежде чем начать игру, игроки помещают перед собой на столе свои наборы кубиков сома и тщательно перемешивают карты. Затем колода помещается посередине между игроками, чтобы карты были хорошо видны каждому игроку. Об используемом варианте игры следует договориться до начала игры.

С обратной стороны каждой карты изображена другая фигура с уровнем сложности 4. Чтобы включить в игру этот уровень сложности, необходимо перевернуть соответствующую карту и положить ее обратно в колоду. Рекомендуем начинать с уровней сложности 1-3 и постепенно включать в игру все больше карт с уровнем сложности 4.

Ход игры:

Верхняя карта колоды после перемешивания определяет, какую фигуру нужно составить первой. Теперь все игроки пытаются как можно быстрее составить эту фигуру, используя свои наборы кубиков. Игрок, который составит фигуру первым, громко произносит «СОМА». Другие игроки сразу же прекращают построение своих фигур. Теперь нужно проверить, идентична ли составленная игроком фигура изображению на карте. Если фигура составлена правильно, игрок может взять эту карту. Если фигура составлена неправильно, все игроки могут продолжить попытку построения этой фигуры.

Конец игры:

Когда все игральные карты из колоды использованы, игра заканчивается, и выполняется подсчет баллов для выявления победителя.