

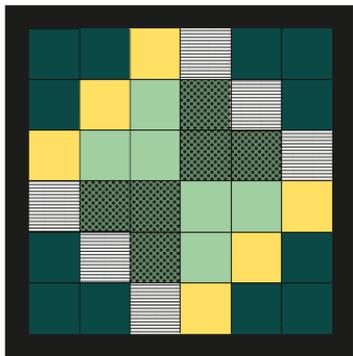
# МАНГО

The image features a red background with six large yellow circles arranged in a 2x3 grid. The word "МАНГО" is written in blue, bold, uppercase letters across the top row of circles. The word "ПРАВИЛА ИГРЫ" is written in blue, bold, uppercase letters across the bottom row of circles.

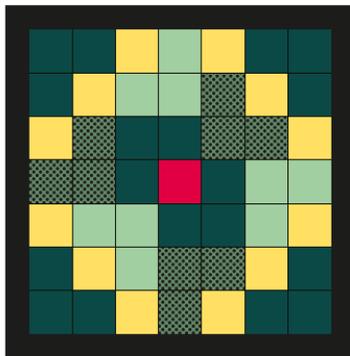
## ПРАВИЛА ИГРЫ

## В КОРОБКЕ

- двустороннее игровое поле



сторона 36 клеток

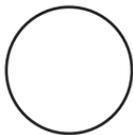


сторона 49 клеток

- игровые фишки



x 20



x 20

- правила игры

## **ЗАДАЧА ИГРОКА**

Первым построить выигрышную комбинацию фишками своего цвета.

## **ПОДГОТОВКА К ИГРЕ**

Располагаем игровое поле на столе одной из двух сторон на свой выбор. Для первой игры выберите более простой вариант – сторону с 36 клетками.

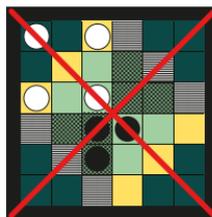
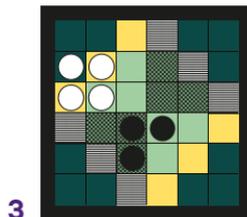
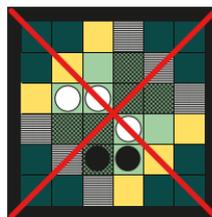
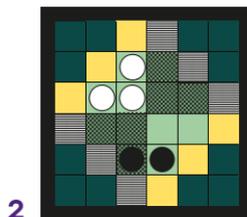
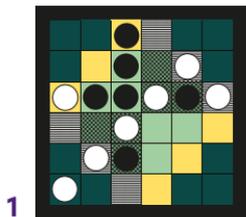
Обратите внимание, что клетки на поле объединены в цветовые группы: по 3 клетки в каждой. Один игрок получает белые фишки, другой – чёрные. Определяем, кто из игроков первым будет делать ход, и начинаем.

## ПРОЦЕСС ИГРЫ

В свой ход игрок ставит одну фишку своего цвета на любую свободную клетку игрового поля, затем передаёт ход сопернику.

Для победы нужно выполнить одно из трёх действий:

1. Составить ряд из 5 фишек своего цвета (горизонтальный, вертикальный или диагональный),
2. Занять все 3 клетки одной из цветовых групп,
3. Занять любые 4 клетки, образующие квадрат.



## ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается, как только кто-то из участников выполнит любое условие победы. Он и объявляется победителем.

Если на поле выложены все 40 фишек, а победитель так и не определился, игра заканчивается ничьёй.

## **ВАРИАНТ ИГРЫ ДЛЯ ЧЕТВЕРЫХ**

В «Манго» можно играть вчетвером:  
двумя командами по два человека.

Места за игровым столом занимаем через одного,  
ход передаём по часовой стрелке.  
Условия победы остаются без изменений,  
но победа или поражение присуждается  
команде целиком.

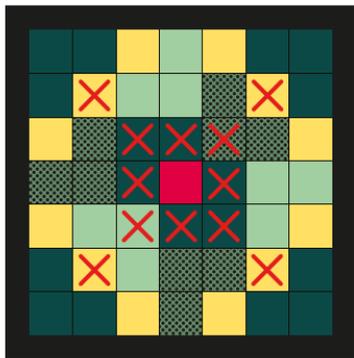
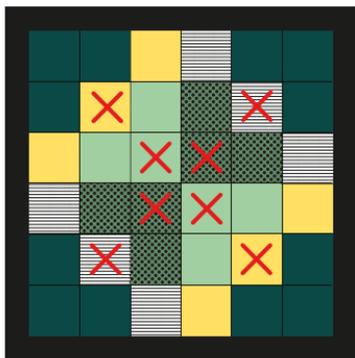
## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

### Манго 49

Играя на поле с 49 клетками, обратите внимание, что в центре находится одна особая клетка: она не относится ни к одной цветовой группе, но может быть использована для составления ряда из 5 фишек или для составления квадрата.

### Зáмок

Игрок, начинающий партию, не может размещать свою первую фишку ни на одной из клеток, отмеченных знаком **X** на картинке.

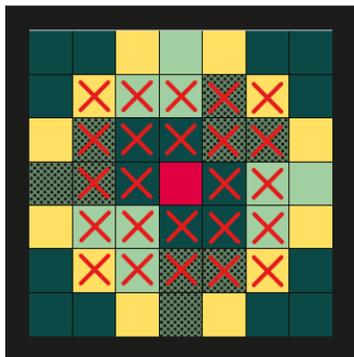


## Без квадрата

Играем только с двумя условиями победы:  
занять 3 клетки одного цвета или 5 в ряд.  
Квадрат в таком случае не считается  
выигрышной комбинацией.

## Граница

Игрок, начинающий партию на поле с 49 клетками,  
не может размещать свою первую фишку ни на одной  
из клеток, отмеченных знаком **X** на картинке.



### Тройной замок (только для поля Манго 36)

В первые три хода игры нельзя размещать фишку ни на одной из клеток, отмеченных на картинке знаком X. Начиная с четвёртого хода, игра продолжается без ограничений.

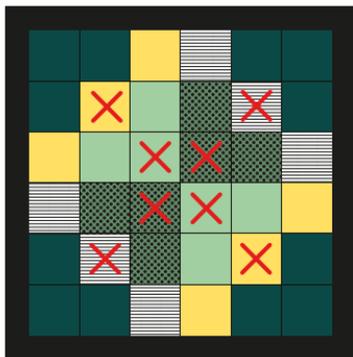


Схема хода:

- 1 ход (игрок 1) - нельзя в замке
- 2 ход (игрок 2) - нельзя в замке
- 3 ход (игрок 1) - нельзя в замке
- 4 ход и далее - без ограничений

«Манго» - это игра для тех, кто любит играть быстро и просто. Кто любит поупражняться в тактике и стратегии, но не готов сидеть два часа над игрой. Именно за это «Манго» полюбили мы. И очень рады, что можем предложить эту игру и вам, скоростным стратегам.

Играйте с удовольствием и присоединяйтесь к нам в социальных сетях.



@prostyepravila



простые  
правила