

STEPS — як і будь-яка гра, має свої правила, тому давай ми швидко ознайомимо тебе з ними. Граючи за правилами, гра стане для тебе спортом, а ти станеш Чемпіоном! Ми в тебе віримо!

1. Степси роздаються кожному гравцю в однаковій кількості за кольором: зелені — найлегші, коричневі — стандартні, червоні — найважчі (Бамбули).
2. Гру починає той, хто переміг у грі "Камінь, ножиці, папір". Гравець бере будь-який Степс на власний розсуд та кидає на ігрову платформу. (Радимо тримати Степс під час кидання за широкий бік).

3. Просто класти Степс, або відпускати його над конструкцією заборонено.

4. Радимо кидати Степс рухом руки знизу вгору, щоб траєкторія польоту була розрахована з приземленням у місце призначення (подібно до кидання м'яча в кільце у грі баскетбол).
- Якщо конструкція зі Степсів твердо стоїть на ігровій платформі — можна сміливо кидати бамбулу.

Якщо конструкція хитка і готова розвалитися — краще використати легкий Степс. Радимо стежити за нахилом конструкції. (Якщо конструкція зі Степсів нахилена **від** гравця, то Степс краще кинути із протилежного боку, **п.8**).

5. Степс необхідно кидати з відстані не менше, ніж довжина одного Степса від ігрової платформи або від Степса суперника на ігровій платформі (чим далі — тим цікавіше, але потрібна практика).

При приземленні Степс повинен доторкнутися до Степса суперника. (Якщо торкнувся і відскочив убік — це зараховується — головне щоб торкнувся) Якщо не доторкнувся — дивись розділ "Штрафи".

6. Якщо **Степс випав** за межі ігрового поля — **гравець забирає собі його і всі інші Степси, які випали.**

7. Наступний гравець може кинути свій Степс в будь-яке місце ігрової платформи, або на будь-який інший Степс на ігровій платформі.

8. Ти можеш кинути свій Степс **закинувши руку з боку суперника але не переходячи всім тілом на його бік.**

9. Усі Степси, які випали за межі ігрової платформи, забирає той, у чий хід вони випали. **(Не поспішай з кидком, Степси можуть випасти під кінець ходу суперника а забрати їх доведеться тобі!)**

10. Якщо у тебе залишився **останній Степс — ти повинен закинути його з переворотом у повітрі на 180 градусів.** (Потренуйся перед кидком, спробуй підкинути Степс у руці, якщо не виходить — дивись відео по QR-коду внизу коробки).

11. Якщо під час твого ходу Степс приземлився на ребро і ти, при цьому, не порушив жоден пункт правил - це майже перемога, супернику дається шанс також закинути Степс на ребро. Якщо в нього виходить то гра продовжується, якщо ні - ти переміг.

Перемогу здобуває той, хто перший позбувся всіх Степсів.

2.

Штрафи:

Гравець отримує штрафні Степси тільки у випадку, якщо Степс, яким він кидав залишився на ігровій платформі.

Якщо ж гравець порушив правила, але Степс випав з платформи, то штрафний Степс він не отримує.

(Не стосується п.1).



Всі гравці віддають гравцю, який порушив правила в якості штрафу один свій Степс (наприклад Бамбулу):

1. Якщо гравець кинув Степс **не в свою чергу.**
2. Якщо гравець кинув Степс і він при приземленні або в польоті **не доторкнувся** до Степса суперника.
3. Якщо гравець кинув Степс і не торкнувся ним, **ні інших Степсів, ні ігрового поля.**
4. Якщо фінішний кидок **не був виконаний з переворотом,** а Степс **залишився на ігровому полі.**
5. Якщо гравець **торкнувся рукою** (підштовхнув конструкцію перед ходом суперника) **або забрав Степс з ігрового поля** (кинув Степс, зрозумів, що порушив правила і забрав Степс назад).

Типи гри

1-ий тип гри — (стандартний) за правилами описаними ліворуч

Для 1-го гравця:

Гравець кидає Степси з будь-якого боку на ігрове поле, поки вони не скінчаться. Якщо конструкція завалилася — гравець програв. (Правило дійсне лише для цього типу гри).

Для 2,3,4,5,6 гравців:

Кожному гравцю роздається однакова кількість Степсів (в залежності від кількості Степсів у наборах).

Команди 2X2, 3X3, 2X2X2, 3X3X3:

Кожній команді роздається однакова кількість Степсів (в залежності від кількості Степсів у наборах).

2-й тип гри

Має такі ж правила, як і перший тип. Гру ускладнюємо, додавши **кожен кидок** Степса з переворотом у повітрі **на 180 градусів** (одинарним), а **останній** Степс потрібно закинути з переворотом **на 360 градусів** (подвійним).

3.