

Task1: Цель игры – закрасить всё поле.

Игрок кидает кость и соединяет точки, количество которых равно выпавшему числу на кубике.

Часть поля, заключенная между соединенными игроком точками или между точками и границей поля закрашивается.

Игрок не может дважды коснуться одной и той же точки.

Черные точки расположены на поле рандомно, их нельзя трогать.

Task2: Чёрные точки меняют своё местоположение после каждого хода игрока.

Вариант1: Если игроку выпадает 6 на кубике, то он теряет 6 своих точек, в остальных случаях он может соединять точки.

Вариант2: Каждый четвертый ход выпавшее число точек на кубике отнимается у игрока, во время остальных ходов игрок может соединять точки.

Task3: Игровое поле является независимой территорией, где правит хаос. Персонаж игрока – это король, который захватывает новые земли для своего королевства.

Task4: Два короля соседних государств (два игрока) борются за независимую территорию. Каждый из них хочет захватить как можно больше территории.

В игре появляется таймер. Каждый из двух игроков по очереди бросает кубик и соединяет точки. Игрок может соединять точки, которые были вражескими, он делает их своими. Игроки могут захватывать не только независимую территорию, но и территорию соперника. По истечению таймера побеждает игрок, чья площадь захваченной территории больше.

Можно добавить нпс фею, которая будет сопровождать короля, и объяснять правила игры. Так у каждого игрока-короля своя маленькая фея

---

Task1: The goal of the game is to cover the entire field.

The player rolls the dice and connects the dots, the number of which is equal to the number on the dice.

The part of the field enclosed between the points connected by the player or between the points and the border of the field is painted over.

The player cannot touch the same point twice.

Black dots are located randomly on the field, they cannot be touched.

Task2: Black dots change their location after each player's turn.

Option 1: If the player rolls a 6 on the die, then he loses 6 of his dots, otherwise he can connect the dots.

Option 2: Every fourth move, the number of dots rolled on the die is taken away from the player, during the remaining moves the player can connect the dots.

Task3: The playing field is an independent territory where chaos rules. The player character is a king who captures new lands for his kingdom.

Task 4: Two increases in the number of states (two players) compete for an independent share. Each of them wants to capture as much territory as possible.

The game has an accelerated timer. Each of the two players rolls the dice and connects the dots. The player can connect dots that oppose each other, he makes them his own. the player can not only capture the independent game, but also recruit an opponent. At the end of the timer, the player who occupies the largest area of the captured territory wins.

You can add a fairy NPC that will accompany the owners and explain the rules of the game. So each player-king has his own little fairy

