

ТРИОМИНО

Цель игры:

Заработать как можно больше очков, выстраивая фишки в одну цепочку.

Для:

1 – 4 игроков от 6 лет.

Подготовка к игре

Все фишки представляют собой банк, выкладываются на стол обратной стороной и перемешиваются.

Игроки берут фишки следующим образом:

для двоих игроков- по 9 фишек; от 3 до 4 игроков- по 7 фишек; от 5 до 6 игроков- по 6 фишек.

Начало игры

Каждый игрок берет из банка одну фишку. Игру начинает тот участник, у которого наибольшая сумма очков на фишке (если у двух или более игроков сумма совпадает, необходимо повторить процесс). Далее все фишки возвращают в банк. Игрок, начинающий игру, берет из банка любую фишку, кладет ее на середину игрового поля, и получает сумму очков за эту фишку (рис. А).

Ход первого игрока закончен, и переходит по часовой стрелке к следующему игроку.

Каждому игроку необходимо выстроить цепочку между фишками (рис. В и С). Комбинация, указанная на рис. D и E, недопустима. Фишки могут присоединяться к тем, которые выложены ранее, с любой стороны (только одна фишка за ход!)

Подсчет очков

Игрок получает то количество очков, которое содержит выложенная фишка (то есть, суммарное количество чисел на фишке).

Дополнительные очки

40 дополнительных очков- за мост (рис.F), 50 дополнительных очков- за шестиугольник (рис.G), 60 дополнительных очков- за двойной шестиугольник (рис.H).

Невозможно выложить фишку?

Если по каким-либо причинам Вы не можете или не хотите выкладывать фишку, Вы ДОЛЖНЫ ее купить. "Купленной" фишкой можно сыграть в том же ходе. Этим способом можно пользоваться максимум трижды за один ход. За каждую "купленную" фишку из счета игрока вычитается 5 очков. В случае если ни одна из трех "купленных" фишек не подошла к выложенным на игровом поле, игрок пропускает ход (в этом случае из счета игрока вычитается еще 10 очков- итого 25 очков).

Конец игры

Если один из игроков выложил на стол свою последнюю фишку, это означает конец раунда. В качестве бонуса победитель получает 25 очков + сумму очков оставшихся у других игроков фишек.

Проигравшие не получают штрафные очки за фишки, которые у них остались в конце раунда. На этом раунд заканчивается.

ВНИМАНИЕ

Если последнюю фишку выкладывает не последний игрок, остальные игроки должны сделать по последнему ходу, чтобы количество ходов у каждого игрока было одинаково.

Победитель

Побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков.

Новый раунд

Все фишки выкладываются на стол лицевой стороной вниз и тщательно перемешиваются. Теперь можно начинать новый раунд.

Ограничение времени

Чтобы сделать игру быстрее и динамичнее, можно установить ограничение времени хода.

Стратегия игры

Каждая фишка в игре уникальна, то есть, все фишки Триомино разные. Поэтому их нужно использовать мудро: важно не только зарабатывать очки, но и планировать наперед. Выкладывайте фишки таким образом, чтобы Вы могли присоединить к ним другие свои фишки в следующем ходе.

Блокировка игры

Если ни один игрок не может сделать ход, происходит блокировка, и игра заканчивается. Победителем на данном круге становится игрок с наименьшим количеством очков на оставшихся у него фишках. Однако эти очки вычитаются из общей суммы победителя, тогда как сумма очков на фишках у остальных участников, наоборот, прибавляется. В этом случае победитель не получает бонуса. Проигравшие не получают штрафных очков. Можно начинать следующий раунд.

Пустой банк

В случае, если Вы не можете выложить фишку, а в банке больше нет фишек, Вы пропускаете ход, и ждете следующего, не получая штрафных очков.

СОВЕТЫ

Установите максимальное количество очков, например, 400 (набор которых может занять несколько раундов), или ограничьте количество раундов. Если Вы играете с детьми, не считайте очки, или используйте упрощенную систему: 1 очко- за выложенную фишку, 1 дополнительное очко- за мост, 1 дополнительное очко- за шестиугольник, 2 дополнительных очка- за два шестиугольника, 3 дополнительных очка- за три шестиугольника и 5 дополнительных очков- первому игроку, выложившему все свои фишки (без штрафных очков).