

# ТРИМІНО ПРАВИЛА





# «Триміно»

Гра для 2–4 гравців від 6 років і старше.

Триміно — це захоплива гра, яка вимагає більшого розумового напруження, ніж звичайне доміно. Прості правила, які ви можете ускладнювати за власним бажанням, дозволять вам швидко зануритися в гру. Триміно — це гра для справжніх мислителів, які покладаються не на просту удачу, а на власні здібності.

## Склад гри

56 трикутних дерев'яних фішок.

4 ігрові підставки.

Блокнот.

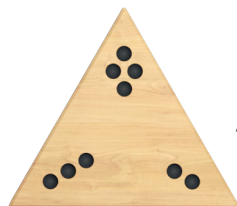
Правила гри.

## Мета гри

Кожен гравець намагається першим викласти на стіл усі фішки, які є у нього на підставці, і, таким чином, завершити гру.

## Підготовка до гри

Триміно складається з 56 трикутних фішок. У кожному з кутів рівностороннього трикутника зображені очки значенням від 0 до 5. У кожній фішці є своя власна вартість. Вартість фішки дорівнює сумі очок у всіх трьох кутах.



*Дана фішка має вартість  $3 + 2 + 4 = 9$  очок*

Кожен гравець отримує ігрову підставку. У блокноті записуються імена гравців таким чином, щоб по ходу гри під кожним ім'ям створилася колонка з очок зароблених гравцем. Потім всі фішки перевертаються лицьовою стороною вниз і ретельно перетасовуються. Один гравець роздає фішки всім гравцям по колу.

- Для 2 гравців: кожен гравець отримує по 10 фішок.
- Для 3 або 4 гравців: кожен гравець отримує по 8 фішок.

Решта фішок лежать на столі лицьовою стороною вниз і можуть використовуватися для подальших ходів. До кінця гри вони складають резерв.

Гравці ставлять свої фішки на підставки таким чином, щоб не бачити фішки один одного.

Перший хід робить наймолодший гравець.

## Хід гри

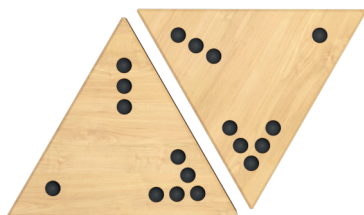
### Перший хід

Перший гравець кладе в центр столу будь-яку зі своїх фішок лицьовою стороною вгору.

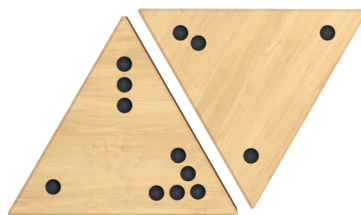
### Викладання фішок

Наступний гравець, при наявності відповідної фішки, викладає її до тієї, що вже лежить на столі. У свій хід гравець може викласти тільки одну фішку, додавши її до будь-якої вільної сторони трикутника. Головне правило! Кількість очок в обох кутах двох суміжних трикутників повинна збігатися!

*Наприклад:*



*вірно*



*не вірно*

### Якщо неможливо викласти фішку

Гравець, у якого на ігровій підставці немає відповідної фішки,

яку він міг би викласти, повинен витягнути фішку з резерву. Якщо витягнуту фішку можна викласти на поле, гравець робить це, і хід переходить до наступного гравця. Якщо ж фішку викласти не можна, то гравець залишає її собі й тягне наступну. Якщо фішку можна ввести у гру, гравець викладає її, і хід переходить до наступного учасника. Якщо і другу витягнуту фішку не можна ввести у гру, то гравець залишає її собі, після чого хід все одно переходить до наступного учасника. У свій хід гравець може витягнути з резерву не більше 2 фішок.

### **Якщо всі гравці пропускають хід**

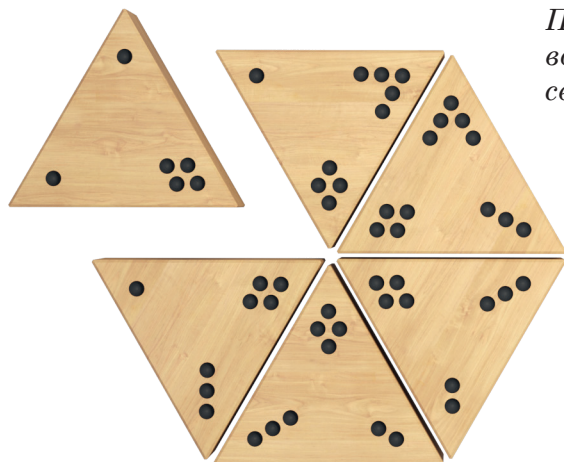
У разі, якщо жоден із гравців не може викласти на поле фішку, навіть після того, як кожен витягнув дві додаткові фішки з резерву, гра вважається завершеною. Перемагає гравець із найменшою загальною вартістю фішок, що залишилися у нього. Але, у випадку такої нестандартної перемоги, гравці одержують стільки очок, скільки є в сумі на фішках, що в них залишилися. В такому випадку переможцю просто приписується найменша кількість очок.

### **Як створювати нове ігрове поле**

Найчастіше ви можете тільки додати одну фішку до вже виставленої на ігровому полі, але, якщо в свій хід ви закриваєте шестикутник (як у наведеному нижче прикладі), то у вас з'являється перевага: ви можете, як і на самому початку гри, викласти на стіл окрему будь-яку свою фішку, створюючи нове додаткове ігрове поле.

Важливо: шестикутник рідко буває поодиноким, частіше він утворюється з більшого ігрового поля. Ви можете розміщувати свої фішки на полі як завгодно, головна вимога —щоб фішки з однаковими значеннями очок у кутах межували одна з одною.

Якщо жодному з учасників не вдається закрити шестикутник, і, таким чином, додаткове ігрове поле відсутнє, гравці продовжують розширювати наявне ігрове поле.



*Приклад, гравець закриває шестикутник однією зі своїх фішок.*

*Другою фішкою гравець створює нове ігрове поле*



## **Закінчення гри**

Гра закінчується тоді, коли один із учасників викладає на ігрове поле останню фішку зі своєї ігрової підставки. Він оголошується переможцем і отримує 0 очок. Решта гравців підраховують очки на всіх фішках, що залишилися у них на підставках на цей час, і отриману суму приписують на свій рахунок.

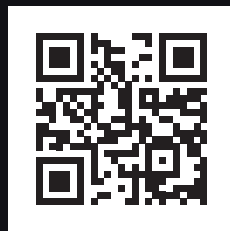
## **Остаточний переможець**

Зазвичай грають від 3 до 5 партій і підраховують загальну кількість очок за всі партії для кожного гравця. Гравець, у якого з урахуванням останньої партії найменше очок, стає остаточним переможцем.

## **Арльтернативний варіант гри. Гра Навпаки**

У цій грі ви намагаєтеся набрати якомога більше очок. У грі Навпаки вартість (сума очок у всіх трьох кутах) кожної викладеної фішки записується в блокнот. В цій грі діють всі ті ж правила. Гра закінчується, коли один із гравців виклав на ігрове поле всі фішки зі своєю підставки. Але, це не обов'язково означає перемогу цього гравця, адже тепер підраховуватися будуть ті очки, які гравці заробили в ході гри. Перемагає гравець з найбільшою кількістю очок. Зрозуміло, що і в даному варіанті — гра вважається завершеною, якщо жоден з гравців не може викласти фішку на поле.





arial.ua