

ЗМІСТ

56 фішок Триомінос, 4 підставки для фішок, інструкція.

МЕТА ГРИ

Отримати якомога більше очок, розміщуючи фішки.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Покладіть всі фішки обличчям донизу на стіл і перетасуйте їх.

- Якщо грає двоє гравців, кожен гравець бере 9 фішок і ставить їх на підставку.

- Якщо грає 3 або 4 гравця, кожен гравець бере 7 фішок і ставить їх на підставку.

Фішки, що залишилися - це запасні фішки (банк), які будуть використані під час гри.

Щоб вирішити, чий ход перший, кожен гравець бере фішку із банку. Потрібно підсумувати числа на фішці.

Гравець з найбільшою сумою фішок, ходить першим. У разі рівної суми у декількох гравців, повторіть дію. Потім фішки кладуть до банку.

ПРАВИЛА ГРИ

Для того, щоб розпочати гру, перший гравець вибирає одну із своїх фішок та розміщує її на столі (див. мал. А). Гравець отримує очки рівні сумі його фішки. Хід першого гравця закінчується, гра продовжується за годинниковою стрілкою.

Наступний гравець повинен покласти одну з своїх фішок поруч з вже розміщеною фішкою. Фішка цього гравця повинна збігатися в числах в двох кутах (див. мал. В і С). На малюнках D і E показані неправильні комбінації. За один хід гравець може покласти лише одну фішку. Фішки можна класти з любого боку фішок, що були покладені раніше.

ПІДРАХУНОК ОЧОК ТА БОНУСИ

Кожен гравець отримує стільки очок, скільки сума чисел на фішці (див. мал. А - В).

Крім того гравець може отримати додаткові очки (бонуси) за певні комбінації з фішок:

- 40 додаткових очок за комбінацію МОСТ (мал. F). Щоб утворити цю комбінацію, кожна сторона фішок повинна бути порожньою, а протилежний кут повинен співпадати.

- 50 додаткових очок за комбінацію ШЕСТИГРАННИК (мал. G).

- 60 додаткових очок за комбінацію ПОДВІЙНИЙ ШЕСТИГРАННИК (мал. H).

- 70 очок за комбінацію ПОТРІЙНИЙ ШЕСТИГРАННИК (мал. I).

НЕМАЄ ПОТРІБНОЇ ФІШКИ?

Якщо гравець не може (або не хоче) викласти фішку, він повинен взяти нову фішку з банку та викласти її. Якщо фішка не підходить, гравець бере ще одну фішку. Якщо і цього разу фішка не підходить, в гравця є третя і остання спроба взяти та викласти фішку.

За кожну фішку, яку гравець взяв з банку, від загальної суми очок віднімається по 5 очок за кожен раз. Якщо гравець спробував 3 рази і все ще не зміг витягнути та викласти фішку, він втрачає ще 10 штрафних очок, таким чином він втрачає 25 очок (5 + 5 + 5 + 10 штрафних). Хід гравця закінчується та переходить до наступного гравця.

КІНЕЦЬ ГРИ

Коли один з гравців викладає свою останню фішку, раунд закінчується. Цей гравець отримує бонус у 25 очок та плюс загальна сума очок, що залишилися на підставках супротивників.

ПЕРЕМОЖЕЦЬ

Перемагає гравець з найбільшою кількістю очок.

ПРИМІТКИ

- Якщо гравцеві доводиться брати фішку, а фішок в банку не залишилося, гравець пропускає хід.

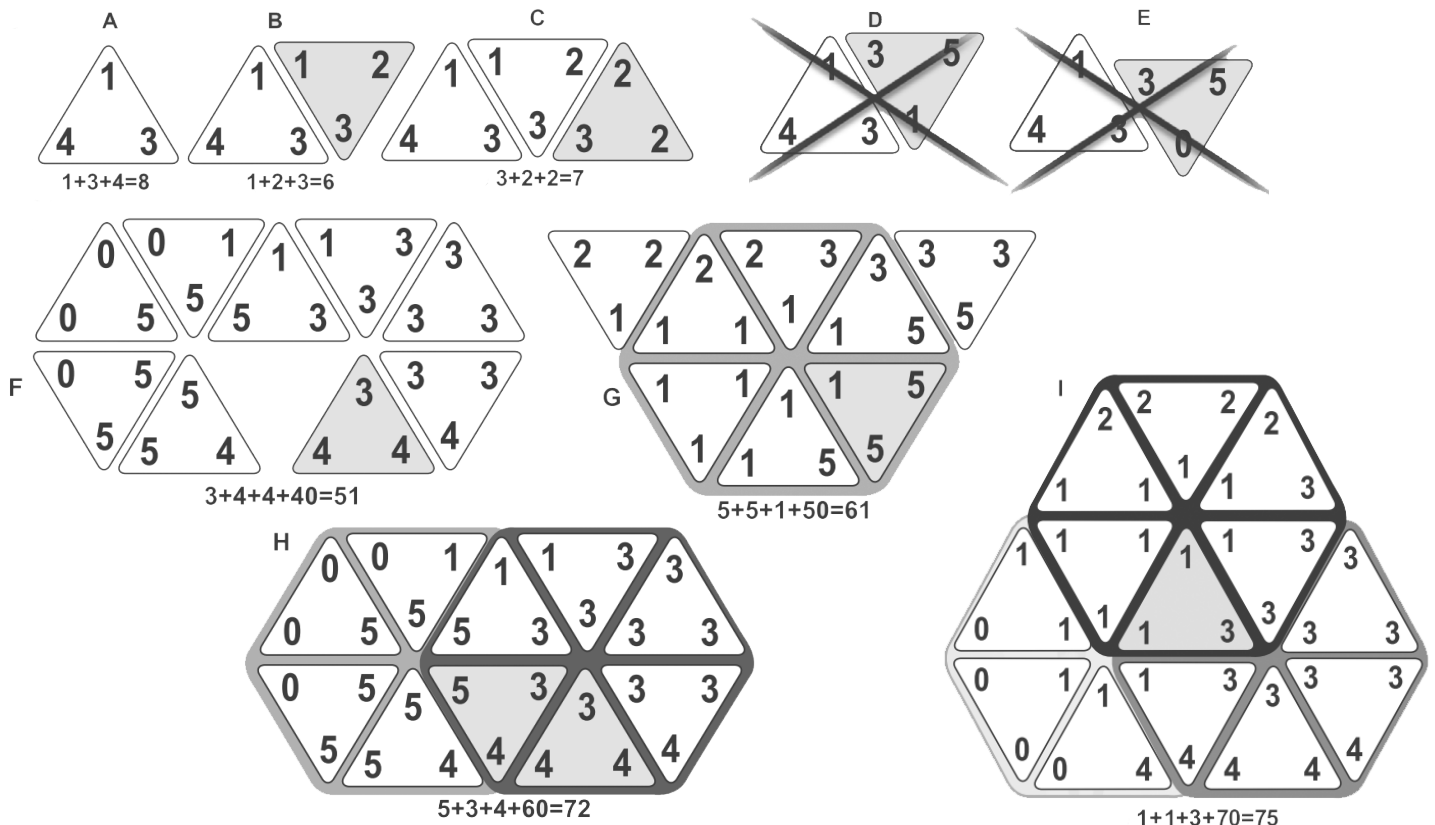
- Якщо ніхто з гравців не може грати, гра закінчується.

Гравці підраховують очки, що залишилися на власній підставці.

- Кожна фішка унікальна, що допомагає гравцям формувати стратегію під час гри. Кладіть фішки таким чином, щоб ви могли викласти свої фішки поряд з ними наступного ходу.

ОФІЦІЙНІ ПРАВИЛА

Зазвичай в Триомінос грають у випадковій формі (один раунд, два раунда або інше). Але є офіційні правила (рекомендації виробника): гравці грають до тих пір, доки один з гравців не набирає 400 очок. Зазвичай це вимагає від гравців 2 або 3 раунди. Коли гравець набирає 400 очок, він перемагає і гра закінчується.



THE ORIGINAL
Triominos®

