

## Правила настольной игры

### «Бендомино»

### (Vendominò)

Автор: Тьерри Денуаль (Thierry Denoual)

Перевод правил на русский язык: Ольга Волкова, ООО «Игровед» ©

Игра для 2-4 участников от 6 лет

#### ТАКТИКА НЕОЖИДАННЫХ ПОВОРОТОВ!

Игра Бендомино похожа на Домино, но благодаря изогнутым элементам она стала ещё интереснее!

#### ЦЕЛЬ ИГРЫ

Чтобы победить, вам нужно первым избавиться от всех своих бендомино.

#### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перемешайте на столе все 28 бендомино лицевой стороной вниз. В зависимости от числа игроков каждый из участников берёт себе определённое количество бендомино:

**2 игрока:** 7 бендомино каждому игроку.

**3 игрока:** 6 бендомино каждому игроку.

**4 игрока:** 5 бендомино каждому игроку.

Эти бендомино каждый игрок помещает перед собой, поставив их на ребро таким образом, чтобы только он (и никто другой!) мог видеть их лицевую сторону (сторону с точками).

Оставшиеся на столе закрытые бендомино образуют резерв.

#### ХОД ИГРЫ

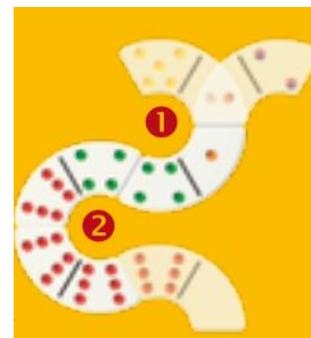
Участник, взявший дубль (бендомино с двумя одинаковыми числовыми значениями справа и слева) с самым высоким значением, начинает игру. Если ни у кого из участников нет дубля, то игру начинает обладатель бендомино с самым высоким значением (значение бендомино – сумма всех точек на нём). Этот игрок помещает в центр стола любое из своих бендомино. Далее ход передаётся по часовой стрелке. Каждый игрок в свой ход должен выложить одно своё бендомино на стол так, чтобы оно примыкало к одному из двух концов выстраивающейся цепочки. Для этого новое бендомино должно отвечать двум критериям. Во-первых, число точек на примыкающей к цепочке половинке этого бендомино должно совпадать с числом точек на той половинке, к которой она примыкает. Во-вторых, бендомино должно подходить по форме.

#### Пример ① – Открытая игровая позиция:

Новое бендомино должно подходить только по числовому значению (1 точка на примыкающей половинке), направление изгиба значения не имеет.

#### Пример ② – Закрытая игровая позиция:

Новое бендомино должно подходить и по числовому значению (6 точек на примыкающей половинке), и по форме: оно должно изгибаться вправо.



**ЗАПАС:** Если у игрока в его ход нет подходящего бендомино, он должен по одному брать элементы из резерва до тех пор, пока ему не попадётся подходящий (или пока не опустеет резерв). Как только он находит нужный бендомино, он сразу выкладывает его на поле.

**БЛОКИРОВКА:** Любой из концов цепочки может оказаться заблокированным в нескольких случаях:

- А** - В игре не осталось бендомино с подходящим числом,
- В** - В игре не осталось бендомино, подходящих по форме,
- С** - Конец цепочки оказался в «тупике»,
- Д** - Концы цепочки соединились (редкий случай).



### **КОНЕЦ ИГРЫ**

Игра заканчивается, если:

- Одному из игроков удаётся избавиться от всех своих бендомино. В этом случае он побеждает в игре!

ИЛИ

- В запасе не осталось бендомино, и ни один из игроков не может сделать ход. В этом случае подсчитывается сумма значений бендомино, оставшихся у каждого игрока. Победителем становится тот, чья сумма значений бендомино меньше!

### **Варианты игры**

#### **КОМАНДНАЯ ИГРА**

4 игрока делятся на две команды по два человека в каждой. Участники одной команды садятся друг напротив друга (таким образом, команды ходят по очереди). Каждый игрок берёт себе по 7 бендомино. Запаса в этом варианте игры нет, участники могут выкладывать только имеющиеся у них бендомино или пропускать ход. Побеждает команда, участник которой выполнит условия победы (условия остаются теми же, что и в базовых правилах). Победившая команда получает столько очков, сколько составляет общее значение всех оставшихся у участников проигравшей команды бендомино.

#### **НЕСКОЛЬКО ИГР**

Сыграйте несколько раз подряд. После каждой игры победитель получает столько очков, сколько составляет общее значение всех оставшихся у его противника (или противников) бендомино. Эти победные очки фиксируются на листе бумаги. Побеждает тот, кто первым наберёт 100 очков.