

## Правила настольной игры «Тримино» (Triodominio)

Игра для 2-4 игроков от 6 лет и старше

Перевод правил на русский язык: Анастасия Козлова, ООО «Игровед» ©

**Тримино** – это увлекательная игра, которая требует большего умственного напряжения, чем стандартная разновидность домино. Легкие для понимания правила, которые вы можете усложнять по собственному желанию, позволят вам быстро погрузиться в игру. **Тримино** – это игра для настоящих мыслителей, которые полагаются не на простую удачу, а на собственные способности.

### Состав игры

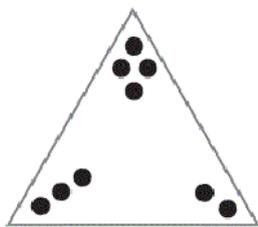
56 треугольных фишек, 4 игровых подставки, 1 блокнот на спирали, правила игры

### Цель игры

Каждый игрок пытается первым выложить на стол все фишки, которые есть у него на подставке, и, таким образом, завершить игру.

### Подготовка к игре

В **Тримино** есть **56 треугольных фишек**. На каждом из углов равностороннего треугольника даны очки значением от 0 до 5. У каждой фишки есть своя собственная **ценность**. Ценность фишки равняется сумме очков, данных на всех трех углах.



Данная фишка имеет ценность  $3+2+4=9$  очков

Каждый игрок получает **игровую подставку**. В блокноте имена игроков записываются так, чтобы по ходу игры под каждым именем образовалась колонка из заработанных игроком очков. Затем все фишки переворачиваются лицевой

стороной вниз и тщательно перемешиваются. Один игрок по кругу раздает фишки всем игрокам.

Для **2 игроков**: каждый игрок получает **10 фишек**

Для **3 или 4 игроков**: каждый игрок получает **8 фишек**

Лишние фишки лежат на столе лицевой стороной вниз и могут использоваться для последующих ходов. До конца игры они составляют **резерв**.

Игроки ставят свои фишки на подставки так, чтобы не видеть фишки друг друга.

Первый ход делает самый младший игрок.

## Ход игры

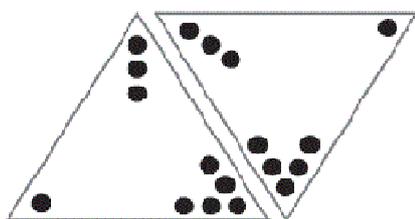
### Первый ход:

Первый игрок кладет в центр стола любую из своих фишек лицевой стороной вверх.

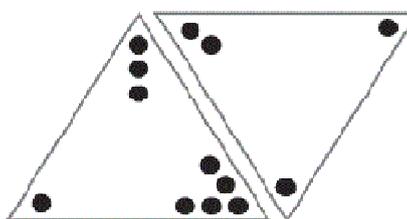
### Выкладывание фишек:

Следующий игрок, при наличии подходящей фишки, может выложить ее к той, что уже лежит на столе. В свой ход игрок может выложить только одну фишку, добавив ее к любой свободной стороне треугольника. **Главное правило:** очки на обоих углах двух соприкасающихся треугольников должны совпадать! Например:

**Верно**



**Неверно**



### Если невозможно выложить фишку:

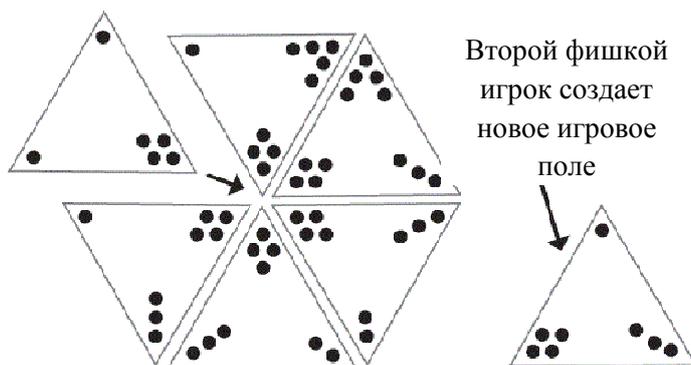
Игрок, у которого на игровой подставке нет подходящей фишки, которую он мог бы выложить, должен вытянуть фишку из резерва. Если вытянутую фишку можно выложить на поле, игрок делает это, и ход переходит к следующему игроку. Если же фишку выложить нельзя, то игрок оставляет ее себе и тянет следующую. Если фишку можно ввести в игру, игрок выкладывает ее, и ход переходит к следующему участнику. Если и вторую вытянутую фишку нельзя ввести в игру, то игрок оставляет ее себе, после чего ход все равно переходит к следующему участнику. В свой ход игрок может вытянуть из резерва не более 2 фишек.

**Если все игроки пропускают ход:**

В случае если ни один из игроков не может выложить на поле фишку даже после того, как каждый вытянул две дополнительные фишки из резерва, игра считается завершенной. Побеждает игрок с наименьшей общей ценностью оставшихся у него фишек. Но в случае такой нестандартной победы игрок получает не 0 очков, а столько, сколько в сумме на его оставшихся фишках, как и все остальные игроки. В данном случае победителю просто приписывается наименьшее количество очков.

**Как создавать новое игровое поле:**

Чаще всего вы можете добавить только одну фишку к уже существующему игровому полю, но если в свой ход вы закрываете шестиугольник (как в нижеприведенном примере), то у вас появляется преимущество: вы можете, как и в самом начале игры, выложить на стол отдельную фишку, создавая новое дополнительное игровое поле.



Второй фишкой игрок создает новое игровое поле

**Пример:**

Игрок закрывает шестиугольник одной из своих фишек. Теперь он может выложить на стол другую свою фишку, создавая дополнительное игровое поле.

**Важно:** шестиугольник редко бывает одиночным, гораздо чаще он возникает из большего игрового поля. Вы можете располагать свои фишки на поле как угодно, главное требование – чтобы фишки с одинаковыми значениями углов соприкасались друг с другом.

Если ни одному из участников не удастся закрыть шестиугольник, и, таким образом, дополнительное игровое поле отсутствует, игроки продолжают расширять существующее игровое поле.

**Окончание игры**

Игра заканчивается тогда, когда один из участников выкладывает на игровое поле свою последнюю фишку с игровой подставки. Он объявляется победителем и получает 0 очков. Остальные игроки складывают очки всех тех фишек, что остались у них на подставках на данный момент, и полученную сумму приписывают на свой счет.

**Окончательный победитель:**

Обычно играют от 3 до 5 партий и подсчитывают общее количество очков за все партии для каждого игрока. Игрок, у которого с учетом последней партии меньше всего очков, становится окончательным победителем.

**Альтернативный вариант игры****Игра Наоборот:**

В этой игре вы стараетесь набрать как можно больше очков: в Игре Наоборот ценность (сумма очков всех трех углов) каждой выкладываемой фишки записывается в блокнот. В остальном в игре действуют все те же правила.

Игра заканчивается, когда один из игроков выложил на игровое поле все фишки со своей подставки. Но это не обязательно означает победу такого игрока, ведь теперь складываться будут те очки, которые игроки заработали в ходе игры. Побеждает игрок с наибольшим количеством очков. Разумеется, и в данном варианте игра считается завершенной, если ни один из игроков не может выложить фишку на поле.