



ПРИНЦИП ДОМИНО

Игра по правилам и без!

Новая многоуровневая стратегическая игра для двух игроков.

Комплектация:

- * 25 идентичных кубиков
- * два игровых поля с разными игровыми полями на каждой стороне
- * 1 хлопчатобумажная сумка
- * правила игры

Обучение игре мы рекомендуем начинать с использования игровых полей: Starter, (Новичок) Junior (Юниор), Expert (Эксперт) и Master (Мастер).

Игра имеет очень простые правила, но увеличение количества кубиков, участвующих в игре, дает больше возможности подловить и заблокировать противника.

Как только эти уловки станут понятными, игроки могут начинать играть в «Профессиональную версию» домино, которая играется без игрового поля.

Цель игры.

Первый из игроков, создавший в игре положение, при котором у противника не будет доступных ходов, выигрывает игру.

Правила игры при игре с игровым полем.

1. Выберите игровое поле и необходимое количество кубиков

- * Starter (Новичок): 13 кубиков. Игроки берут по 6 кубиков каждый.
- * Junior (Юниор): 17 кубиков. Игроки берут по 8 кубиков каждый.
- * Expert (Эксперт): 19 кубиков. Игроки берут по 9 кубиков каждый.
- * Master (Мастер): 21 кубик. Игроки берут по 10 кубиков каждый.

Оставшийся кубик всегда используется для начала игры.

2. Положите игровое поле на середину стола. Оба игрока размещают свои кубики на пространстве со своей стороны игрового поля.

3. Игроки тянут жребий на право первого хода. Стартующий игрок помещает оставшийся (стартовый) кубик в середину очерченного пространства на игровом поле. Это засчитывается как его первый ход. Игроки играют поочередно, следовательно, следующий ход за вторым игроком.

4. Каждый игрок должен помещать свои кубики на игровое поле в соответствии с тремя правилами:

- * Кубики должны располагаться по горизонтали или по вертикали, примыкая друг к другу.

Диагонального соприкосновения не достаточно (рисунок 1).

* Соприкасающиеся грани всех примыкающих кубиков должны быть равными по достоинству 0,1,2 или 3 очка. (рисунок 2).

- * Кубики могут быть помещены только в очерченное пространство на игровом поле.

Внимание! Только верхние поверхности кубиков рассматриваются для совпадения количества очков, остальные поверхности – игнорируются.

5. Игроки могут не прятать свои кубики. Все кубики должны быть видны двум игрокам.

6. В процессе игры можно заблокировать пространство. Например, нельзя ставить кубик на пустое пространство, которое граничит с трех сторон с одинаковыми или с тремя разными по достоинству поверхностями (рисунок 3).

7. Игрок должен пытаться помещать свои кубики так, чтобы у его оппонента не было более ходов. Первый игрок, который поставит противника в такое положение, одержит победу.

8. Редко случается, что оба игрока расставляют все свои кубики на поле, в этом случае игрок, который поместил последний кубик, считается победителем. (Потому, что противник не может сделать ответный ход).

Правила игры без игрового поля.

Уровень Профессионал.

Уровень Профессионал играется со всеми 25 кубиками.

Игроки берут каждый по 12 кубиков. Стартующий игрок помещает 25-ый кубик на середину стола.

Это считается его первым ходом. Игроки ходят поочередно, следовательно, следующий ход за противником.

Играть надо в соответствии с правилами, но на уровне Профессионал игра ведется без игрового поля и стартовый кубик не обязательно должен быть центральным. Растущая группа кубиков может включать максимально пять кубиков по горизонтальной оси и пять по вертикальной. Другими словами, кубики должны оставаться внутри воображаемой рамки размером 5x5 кубиков (рисунок 4). Не имеет значения, какое место в этом пространстве занимает стартовый кубик.

Цель игры: первый игрок, который вынудит противника сдаться – победитель.

Весёлого время препровождения!



© 2007-2008 Smart nv/sa
All rights reserved.
gamedesign: Kris Burn
Published by Smart nv/sa
Original productname: Riomino
Smart nv/sa - Neerveld 14,
B-2550 Kontich, Belgium
Fax +32 15 45 10 60 - info@smart.be
www.smart.be - www.smartgames.eu



ITEM NO. BB0839



dd: 20090313