

**ИНСТРУКЦИЯ**

# **ТРОЙНОЕ ДОМИНО**

Треугольное домино – это усложненная версия классической и многими любимой игры для 2–6 человек. Играть в треугольное домино можно многими способами – ниже вы найдете 2 классических варианта.

Удачной игры!

**СОСТАВ ИГРЫ:**

56 фишек, правила.

***Арт. 02982***

## Первый вариант **Игра с подсчетом очков**

### ***Подготовка к игре***

Во время игры все участники получают очки. Чтобы не запутаться в подсчете, заведите таблицу в блокноте или в заметках телефона с именами всех игроков. Каждый круг ведущий записывает все прибавления или вычитания очков.

***Цель игры*** – набрать очков больше, чем у других игроков.

Максимум – 400 очков. Игрок, набравший такое количество, объявляется победителем, после чего игра завершается.

1. Переверните все фишки цифрами вниз и перемешайте.
2. Наберите себе «кассу» (количество зависит от числа игроков):

***2 игрока*** – 9 шт.,    ***3-4 игрока*** – 7 шт.,  
***5-6 игроков*** – 6 шт.

**3.** Оставшиеся фишки положите в «колодец». «Колодец» – место рядом с игровым полем, в котором лежат фишки, выложенные цифрами вниз.

### ***Кто ходит первым?***

Игру начинает тот игрок, которому достался самый ценный *триплет*.

*Триплет* – это фишка с тремя одинаковыми цифрами. Самый ценный триплет – это 5-5-5 (далее 4-4-4, 3-3-3 и т.д.).

Игрок сразу получает сумму очков с начальной фишки и бонус в 10 очков за первый ход.

Исключение. Если ход начинается с триплета 0-0-0, то игрок получает бонус в 40 очков. При этом, если у игрока есть на руках и более ценный триплет (например, 5-5-5), и 0-0-0, игрок вправе начать с 0-0-0 и получить бонус в 40 очков.

Если ни у одного из участников нет фишки-триплета, начинающим игроу становится обладатель самой ценной костяшки по сумме чисел. В этом случае игрок получает на свой счет только сумму чисел – бонусные очки в такой ситуации не полагаются.

### ***Ход игры***

Ход передается по часовой стрелке.

Второй игрок должен совместить одну из своих фишек с той, что уже есть на игровом поле. Для этого надо подобрать фишку, которая имеет 2 совпадающих числа, и выложить ее на игровое поле, совместив одинаковые грани.

По окончании хода игрок получает количество очков, соответствующее сумме очков с фишки, которой он сыграл.

### ***Что делать, когда нечем ходить?***

Если у вас на руках не оказалось фишки, которой вы можете совершить ход,

вытяните новую из «колодца». Тяните до тех пор, пока не выпадет подходящая фишка.

**Важно!** За каждую вытянутую из «колодца» фишку у игрока отнимается 5 очков.

Если вы вытянули все фишки, но нужная так и не нашлась, пропустите ход. Ведущий должен дополнительно вычесть 10 очков в такой ситуации.

### ***Раунд***

Игра может иметь несколько раундов. Раунд заканчивается тогда, когда один из игроков избавляется от всех фишек с руки.

За победу в раунде игрок получает 25 бонусных очков и общую стоимость всех фишек других игроков (т.е. сумму чисел всех фишек, оставшихся на руках у соперников).

Затем начинается новый раунд – и так до тех пор, пока один из игроков не наберет в сумме 400 очков.

## **Дополнительные очки**

Помимо перечисленных выше ситуаций, есть и другие, за которые игроки получают бонусные очки.

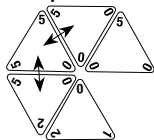
- 60 бонусных очков + полную стоимость фишки получает тот игрок, которому удастся поставить фишку, совпадающую не двумя, а тремя цифрами.

- 40 бонусных очков + полную стоимость фишки получает тот игрок, которому удастся сделать мост.

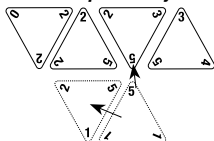
*Мост* – фишка, которая зеркально отображает соседнюю фишку одной своей стороной и совпадает по числам углом или гранью с другой фишкой.

## **Примеры**

**Мост гранями**



**Мост гранью и углом**



## Второй вариант **Быстрее всех освободиться от фишек**

Цель игры – быстрее других избавиться от своих фишек.

Этот вариант подходит для тех, кто не хочет заниматься подсчетом очков.

Подготовка и ход игры совпадают с первым вариантом, отличаясь только целью и другими нюансами.

По сути, окончание игры в этом варианте совпадает с окончанием раунда в игре на очки. Только если при игре на очки вы начинаете новый раунд, то в этом варианте игры победитель уже известен.

- Не подсчитывайте очки и не начисляйте бонусные баллы за ходы.
- Не раздавайте фишки заново, когда у одного из участников закончились костяшки на руке.

**Приятной игры!**



**Арт. 02982**