



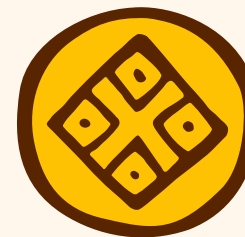
СИМІНО

стратегічна сімейна гра



ТАКА МАКА

БЮРО ІГОР



SIMINO

стратегічна сімейна гра

Автор гри: Сергій Сідун

Комплектація:

Ігрове поле (коробка) - 1 шт.

Прямокутні ігрові тайли - 36 шт.

Тривалість гри:

Від 17-ти хвилин.

Кількість гравців: 1-4, віком від 7 років.

Хід гри: гравці по черзі викладають тайли всередині ігрового поля.

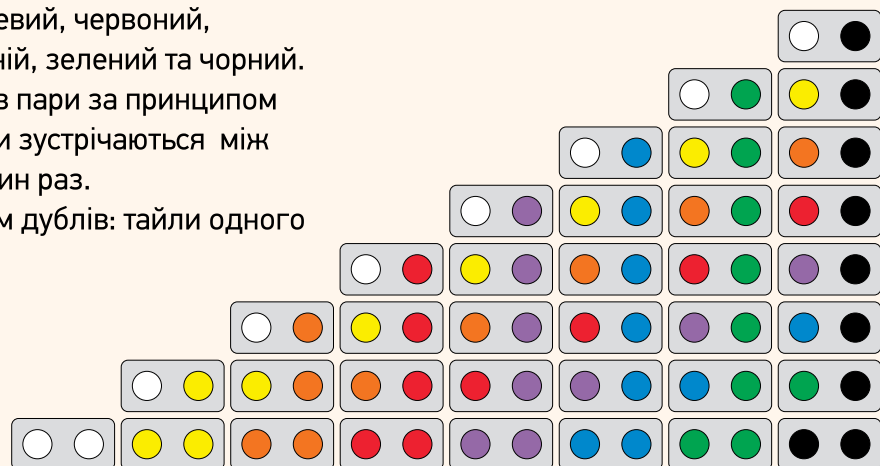
Тайли викладаються у декілька поверхів та в певній послідовності згідно з правилами гри.

Мета гри: викласти свої тайли раніше за суперника.

Якщо гравець один - викласти усі тайли.

У грі «СІМІНО» використовуються тайли з кружечками восьми кольорів: білий, жовтий, оранжевий, червоний, фіолетовий, синій, зелений та чорний. Вони поєднані в пари за принципом доміно: кольори зустрічаються між собою лише один раз.

А також вісім дублів: тайли одного кольору.



Мал.1

Основні правила гри (2-4 гравці)

Кожен гравець грає сам за себе.

Перед початком гри тайли викладаються на столі сорочкою догори та перемішуються. Учасники гри беруть по п'ять тайлів і відкривають їх: кожен гравець **бачить лише свої тайли**.

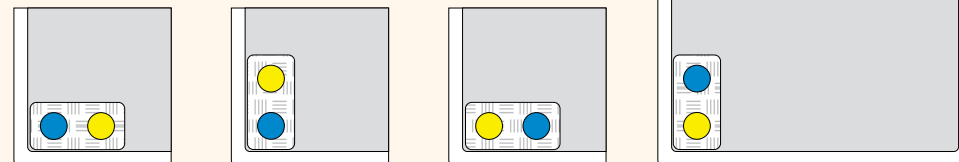
Усі інші тайли - це «резерв», з якого учасники добирають тайли.

Звичайний хід: **один тайл викладається, один добирається**. На руках у кожного гравця завжди по п'ять тайлів (якщо немає штрафів).

За домовленістю або жеребом визначається гравець, який ходить першим. Він викладає **на вибір один зі своїх тайлів у будь-який із кутів ігрового поля**, впритул до сторін поля. Після цього він добирає тайл з «резерву» знову до п'яти.

Мал.2

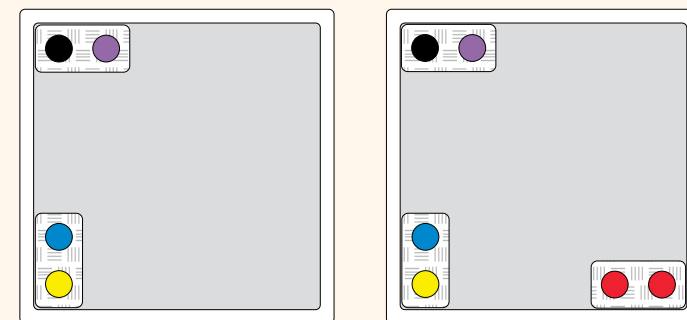
Чотири можливих положення першого ходу.
Кут довільний.



Наступний гравець може викласти свій тайл **в інший вільний кут**, лише якщо його кольори **відрізняються від кольорів вже викладеного тайла**. Таким чином можна зайняти всі чотири кути.

Мал.3

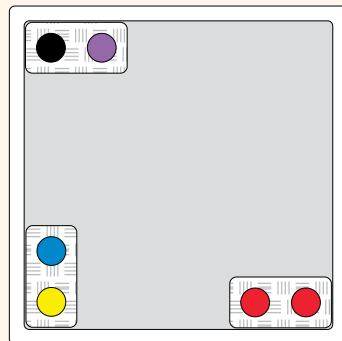
Тайли з різними кольорами у різних кутах. Положення тайлів вибрано довільно.



Гравець сам обирає: ставити тайл у вільний кут чи в стик за кольором. Стратегічно корисно викласти максимальну кількість кольорів на початку гри у вільні кути, тому що з'являється більше варіантів для ходів. Якщо наступний гравець не має тайла з кольорами, що відрізняються від викладених (або не хоче класти тайл у вільний кут), він викладає один зі своїх тайлів (на вибір) **в стик до тайла з відповідним кольором**.

Мал. 4

У гравця на руках немає тайла обидва кольори якого відрізнялися б від кольорів уже викладених тайлів.

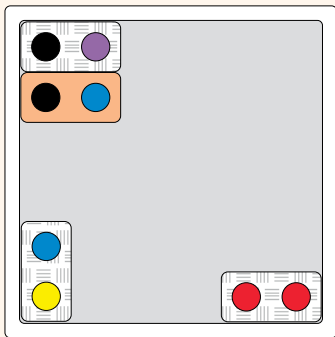


Мал.5

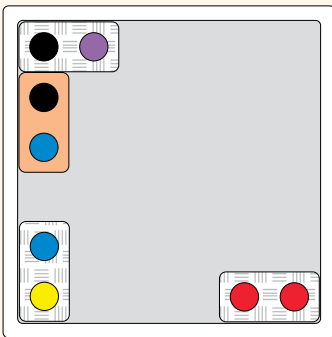
Стикування тайлів по кольору.

Візьмемо для прикладу чорно-синій тайл.

№1



№2

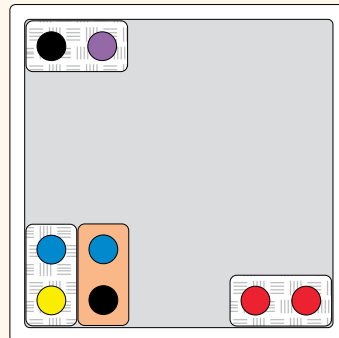


Варіанти стикування:

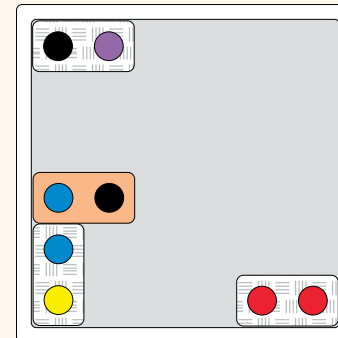
а) чорний до чорного
(варіанти №1, №2)

б) синій до синього (варіанти №№ 3-7)

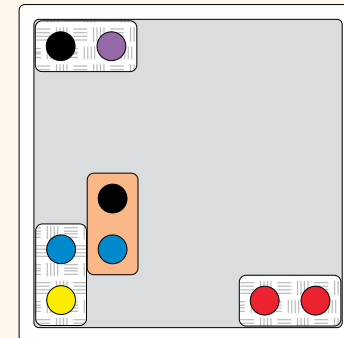
№3



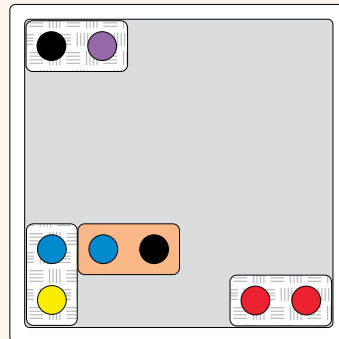
№4



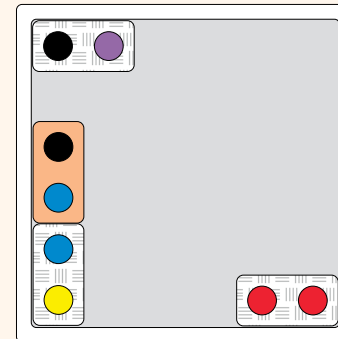
№5



№6



№7

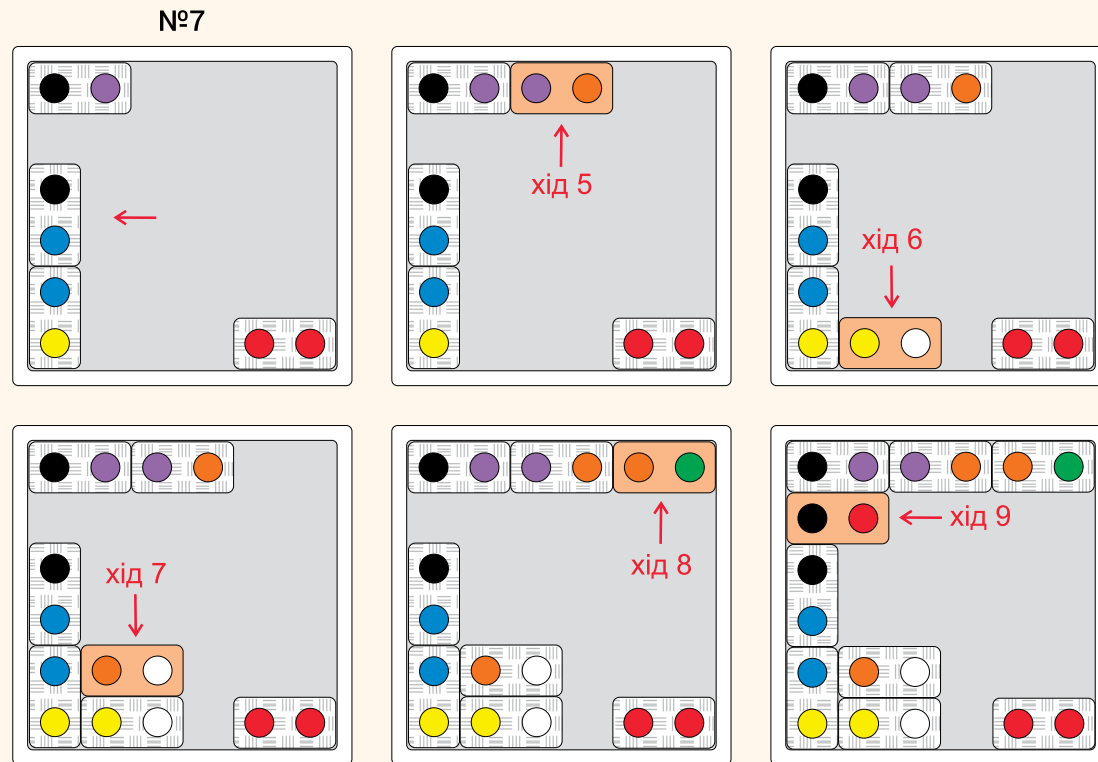


Увага! Після того як викладено тайл у стик, гравці більше не можуть ставити тайл у вільний кут, навіть, якщо такий варіант є. Усі наступні тайли викладаються лише у стик по кольору! Якщо гравець не може викласти жодного тайла - він просто пропускає хід.

Мал.6

Можливий розвиток гри на першому поверсі.

Для прикладу - гравець обрав варіант № 7.



Гравці по черзі викладають тайли в стик тільки на першому поверсі.

На наступних поверхах тайли викладаються лише в утворених комбінаціях на стиках викладених тайлів.

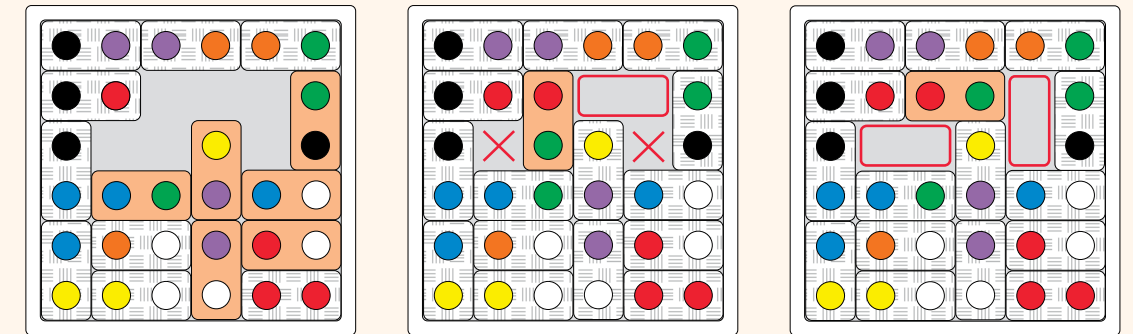
Увага! Тайли з різними кольорами викладаються по-одному. Але на другому та наступних поверхах з'являється можливість (за бажанням) викладати одночасно два дублі.

Викладати тайли в другий (третій) поверх можна на будь-якому етапі гри, як тільки з'являється така можливість.

Мал.7

Утворення «дірки» на першому поверсі.

Розвиток гри на прикладі червоно-зеленого тайла.



а) вільні місця для наступних ходів

б) неправильне викладення червоно-зеленого тайла

в) один із правильних варіантів викладення червоно-зеленого тайла

Важливо! Під час викладення першого поверху потрібно стежити, щоб не утворилася «дірка», тобто ситуація, коли на ігровому полі є вільне місце, але неможливо викласти тайл. Якщо ж така ситуація виникла, гравець, який зробив неправильний хід, **повинен** змінити положення тайла.

На усіх інших поверхах виникнення «дірки» **допустиме**.

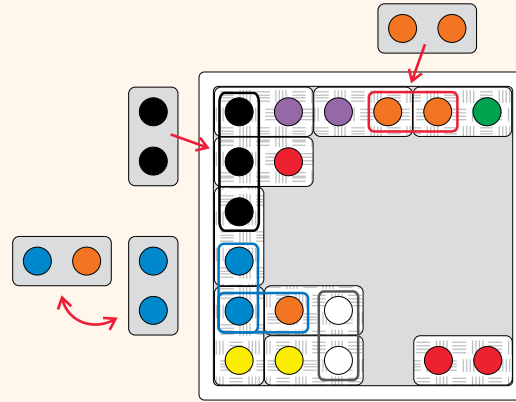
Мал.8

Варіанти ходу для другого поверху.

Один варіант викладення має оранжевий дубль.

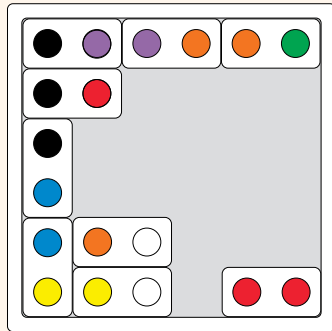
Чорний дубль має два варіанти викладення.

Синій дубль і синьо-оранжевий тайл претендують на одне й теж «півмісце». Тому на цьому етапі гри може бути викладений лише один з них.

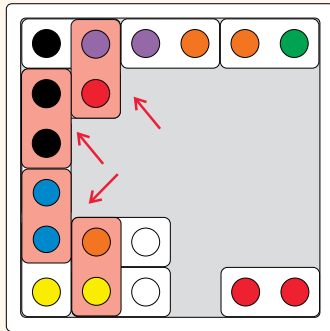


Мал.9

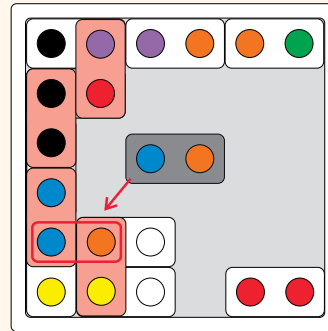
Викладення тайлів на другому і третьому поверхах.



а) перший поверх (тайли позначено білим фоном)



б) другий поверх (тайли позначено рожевим фоном)



в) третій поверх (тайл позначно сірим фоном)

Добирання додаткових тайлів у грі (надалі – штрафи).

Після того, як гравці починають викладати тайли у другий поверх, беруться штрафні тайли з «резерву».

Якщо гравець викладає тайл у другий поверх, наступний за чергою гравець бере з «резерву» штрафний тайл. Якщо це два дублі - відповідно два штрафні тайли.

Якщо гравець викладає тайл у третій поверх, наступний за чергою гравець бере з «резерву» два штрафні тайли. Якщо це два дублі – відповідно чотири штрафні тайли.

Якщо гравець викладає два дублі одночасно у другий і третій поверхи, наступний за чергою гравець бере з «резерву» три штрафні тайли.

Увага! Гравець, що отримав штраф не бере з «резерву» тайли доти, поки в нього на руках знову не буде менше п'яти тайлів!

Нагадуємо: одночасно можна викладати лише дублі, звичайні тайли викладаються по одному за один хід!

Важливо! Якщо у «резерві» закінчилися тайли, гравець, який зробив хід, видає штраф зі своїх тайлів. Наприклад такі, яким він не бачить стратегічного застосування.

Якщо гравець зробив хід, видав штраф, і в нього та в «резерві» не залишилось тайлів, він виходить з гри, тобто перемагає у цьому раунді. Інші гравці продовжують гру між собою доти, поки є варіанти ходу. Коли гравець не має варіантів ходу, він пропускає хід. Але може ходити пізніше (в свою чергу), якщо такі варіанти з'являться.

Підрахунок балів та кінець гри.

Тайли, що залишилися на руках у гравців, зараховуються як бали.

Один тайл - один бал.

Коли перший гравець викладає або віддає усі свої тайли та виходить з гри, йому нараховуються бали сумарно за кількістю тайлів, що залишились у суперників на цей момент.

Другий гравець, що вийде з гри, отримує бали вже від тих, хто продовжує гру. І так далі.

Гра триває доти, поки не залишиться один гравець, який не отримує балів взагалі.

Можлива також ситуація, що немає варіантів ходу, тоді гравці обмінюються балами за такою схемою: найбільше балів віддається гравцеві, в якого залишилось найменше тайлів і так далі.

Після цього раунд вважається закінченим і можна розпочинати наступний.

Гра триває за домовленістю:

- сім раундів (тоді перемагає той з гравців, хто набирає більшу кількість балів)
- поки хтось із гравців не набере 17 балів.

Трохи стратегії.

Кожен гравець, маючи на руках п'ять або більше відкритих тайлів, намагається забезпечити собі комбінації для наступних ходів.

Наприклад, якщо у гравця є дубль або кілька дублів, не варто викладати їх у перший поверх. Краще підготувати комбінацію, що дозволить викласти їх у другий поверх (це «штраф» для суперника).

Тайли, для яких підготовлено комбінації у другий, а особливо у третій поверх, найкраще викладати ближче до завершення гри. Наприклад, коли закінчиться «резерв» і можна вирахувати всі тайли, які залишаються на руках у інших гравців.

Варіанти гри.

СІМІНО - «класичний»

Класичний варіант «СІМІНО» - кожен з учасників грає сам за себе.

СІМІНО - «тандем» (четверо гравців, дві команди)

Четверо гравців грають парами. Тоді бали додаються в обох учасників пари. Раунд закінчується лише тоді, коли в обох партнерів не залишиться тайлів. Якщо один з гравців виходить з гри, то раунд продовжує його партнер: робить хід і в свою чергу, і в чергу партнера.

СІМІНО - «пасьянс» (один гравець)

Одна людина також може грати в «СІМІНО». Штрафи, звісно, не видаються. Але відбувається підрахунок балів: тайли першого поверху не рахуються; кожен тайл з другого поверху – по 1 балу; кожен тайл з третього – по 2 бали і т.д.

Кожен тайл, що залишився не викладеним - мінус 1 бал.

Якщо викладені всі тайли – плюс 5 балів.

Чим більше балів, тим краще.

Інші варіанти гри.

Нижче описано декілька оригінальних варіантів для гри «СІМІНО». Радимо приступати до них тоді, коли добре засвоєні основні правила класичного варіанту.

Сіміно - «з білими».

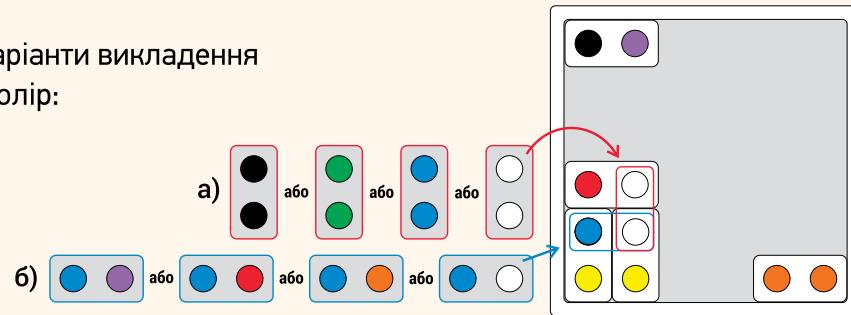
У цьому варіанті гри білий колір тайла є особливим - умовно «слабким». На нього викладається як білий, так і будь-який інший колір.

Позаяк тут збільшується кількість можливих варіантів ходів, гравці отримують на руки лише по чотири тайли. Відповідно, дещо змінюється й стратегія гри - білих краще «позбуватися» з самого початку.

У всьому іншому, щодо ходу гри та підрахунку балів основні правила залишаються незмінними.

Мал.10

Деякі можливі варіанти викладення тайлів на білий колір:



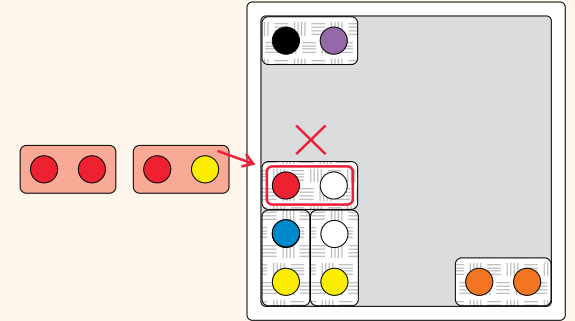
а) на стик синього та білого можна викласти тайл синього та будь-якого іншого кольору (синьо-білий теж)

б) на стик білого й білого можна викладати лише дублі (білий-білий, зелений-зелений, синій-синій і т.д.). Викладати поєднання різних кольорів (зелено-білий, синьо-зелений і т.д.) заборонено.

Заборонені ходи.

- ставити тайл на тайл
- ставити різнокольоровий тайл на стик білий-білий

Мал.11



Сіміно - «з чорними»

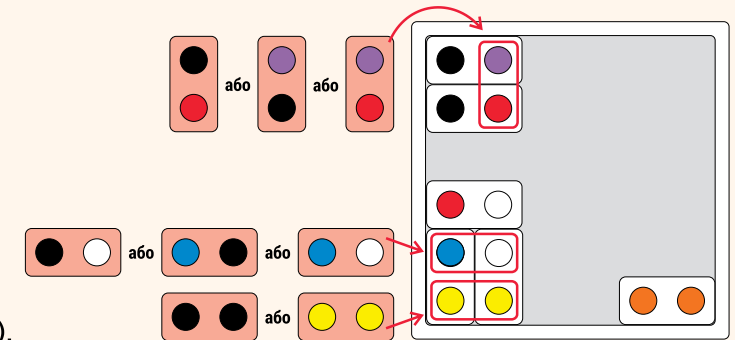
Цей варіант передбачає особливість чорного кольору. Та на відміну від попереднього варіанту, тут чорний вважається умовно «сильним». Він викладається як сам на себе, так і на будь-який інший колір.

Позаяк тут збільшується кількість можливих варіантів ходів, гравці отримують на руки лише по чотири тайли. Додаткова стратегія очевидна: чорні краще притримувати до кінця гри.

У всьому іншому (хід гри та підрахунок балів) основні правила гри з алишаються незмінними.

Мал.12

Деякі можливі ходи:

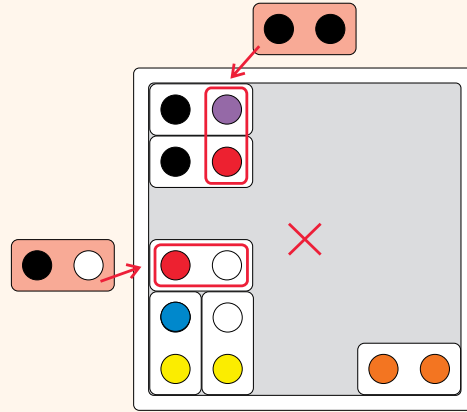


Увага! Чорний дубль викладається лише на стик однакових кольорів (і звисно на чорний-чорний).

Мал.13

Заборонені ходи:

- ставити тайл на тайл
- стик різних кольорів накривати тайлом чорний-чорний
- чорно-білий тайл ставити на стик білий-білий



Сіміно - «з білими й чорними»

У цьому варіанті поєднані особливості попередніх двох.

Білий колір «слабкий» - його накривають усі кольори, але не чорний.

Чорний колір «сильний» - він викладається на всі кольори, окрім білого.

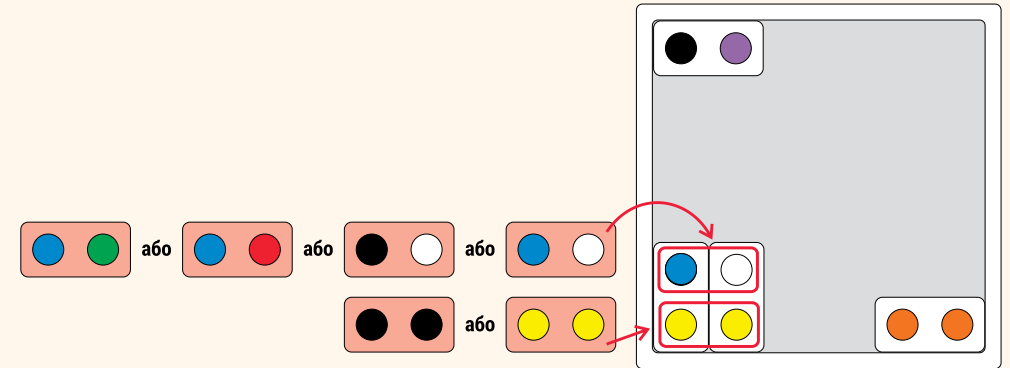
Через велику кількість комбінацій, у **СІМІНО - «з білими й чорними»** гравці не беруть початкових тайлів.

Коли приходить черга робити хід, гравець просто бере один тайл з «резерву», навіть тоді, коли отримує штраф (на один більше до штрафних тайлів).

Стратегія: позбавлятися білих та економити чорні. Підрахунок балів незмінний.

Мал.14

Деякі можливі ходи (дивись також можливі ходи для чорного та білого окремо з попередніх варіантів).

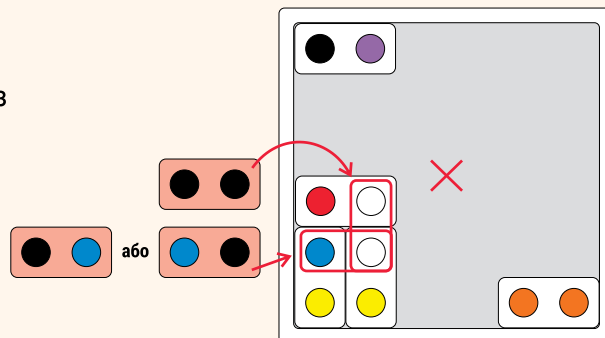


Наприклад, синьо-білий стик накриваємо лише синьо-білим, чорно-білим або синім в поєднанні з якимсь іншим кольором (окрім чорного).

Мал. 15

Заборонені ходи.

Усі заборони з попередніх варіантів дійсні й тут. Але є особлива заборона: не можна одночасно використовувати властивості чорного та білого.



Наприклад, синьо-чорний тайл не можна викласти на стик синього й білого ніяким чином.

Зауваження: останні три варіанти гри «СІМІНО» можна грати як одному гравцю, так і в парному протистоянні.

Після того як освоєні правила класичного «СІМІНО» та додаткові варіанти, можна спробувати різні поєднання цих правил. Наприклад: граючи за класичними правилами не брати п'ять тайлів з «резерву», а лише один за кожен хід, або навпаки – грати з відкритими тайлами в «СІМІНО – «з білими й чорними».

Успіхів у грі!



Чудовий вибір для вас, якщо ви і ваші друзі маєте хороше почуття гумору і хочете весело провести час. Несміяка існує у двох версіях: дитяча та доросла (з позначкою 18+), у яку ми додали ще більше дорослого гумору.



«Мемка Мімка» – нова гра для розвитку емоційного інтелекту, рекомендована психологами та створена разом з професійними акторами.



Чудовий варіант сімейної чи дуельної гри на основі простих і всім відомих правил «хрестиків-нуликів» збагачений новими можливостями застосувати свою логіку, ерудицію та стратегічне мислення.



TAKA MAKА

БЮРО ІГОР

www.takamaka.com.ua

www.facebook.com/TAKAMAKAgames,
тел.: +38 (097) 096-48-85