

# Правила гри

## *Швидка стратегічна гра РіоМіно*

Багаторівнева стратегічна гра для 2-х гравців

Вміст

- 25 спеціальних РІОМІНО-кубиків
- два ігрових поля з різними ігровими схемами на кожній стороні
- 1 мішечок для кубиків
- правила гри

Вчитись грати у РІОМІНО ми рекомендуємо з відповідного ігрового поля: СТАРТ, ЮНІОР, ЕКСПЕРТ, МАЙСТЕР.

Гра має дуже прості правила, але збільшуючи кількість кубиків, ви маєте більше шансів заблокувати суперника. Після того, як Ви зрозуміли всі трюки, можете починати грати в ігри рівня МАЙСТЕР, вони не мають підказок.

### ***Ціль гри***

Якщо Ви першим заблокуєте будь-які рухи суперника, це й буде Вашою перемогою.

### **Гра у РІОМІНО з ігровим полем**

1. Оберіть ігрове поле та роздайте гравцям відповідну кількість кубиків:

СТАРТ: 13 кубиків. Гравці отримують 6 кубиків кожний.

ЮНІОР: 17 кубиків. Гравці отримують 8 кубиків кожний.

ЕКСПЕРТ: 19 кубиків. Гравці отримують 9 кубиків кожний.

МАЙСТЕР: 21 кубик. Гравці отримують 10 кубиків кожний.

Один кубик завжди використовують для початку гри.

2. Покладіть ігрове поле в центрі столу та виберіть місце для того, щоб кидати кубики. Обидва гравці кидають всі свої кубики разом, або по черзі та кладуть їх на відповідні місця на своїй стороні ігрового поля. Вони будуть грати з результатами своїх кидків: не допускається кидати кубики знову під час гри.

3. Жеребкування показує, хто ходить першим. Перший гравець кидає додатковий кубик та ставить його в центрі ігрового поля, яке було обрано. Це зараховується як його перший хід. Гравці ходять по черзі, отже, тепер черга суперника.

4. В цей хід гравець повинен покласти один зі своїх кубиків на ігрову дошку відповідно до наступних

трьох правил:

- Кубик приєднується горизонтально або вертикально до кубика, що вже знаходиться на полі.

Діагональні приєднання не допускаються (діаграма 1)

- Номінали сторін, які приєднуються, повинні співпадати (0,1, 2 чи 3 крапки) (діаграма 2)

- Кубики можна розміщувати тільки в межах ігрового поля.

Важливо: до уваги береться тільки верхня сторона кожного кубика. Інші сторони ігноруються.

5. Гравці не повинні ховати свої кубики. Обидва гравця мають бачити всі кубики.

6. Під час гри деякі місця можуть бути заблоковані. Наприклад, на місце, де три сторони мають

однакові значення, вже не можна приєднати жодного кубика (діаграма 3).

7. Гравці намагаються за допомогою своїх кубиків заблокувати суперника, зробити його ходи неможливими.

Гравець, який зупинить сили суперника, стане переможцем.

8. В тому рідкому випадку, коли обом гравцям вдалось поставити на ігрове поле всі кубики, перемагає той,

хто поставив кубик останнім. (Причина в тому, що наступний гравець не може зробити жодного ходу).

### **Гра в РІОМНО без ігрової дошки**

В версії „ФАХІВЕЦЬ” гравці грають з 25 кубиками.

Гравці кидають 12 кубиків кожний. Перший гравець кидає 25-й кубик та ставить його в центрі столу. Це зараховується як його перший хід. Потім хід переходить до суперника. Гра продовжується » звичайними правилами, але так як гра ведеться без ігрового поля, стартовий кубик не обов'язково залишиться в центрі ігрової композиції Долинати кубики в вертикальному та горизонтальному напрямках можна таким чином, щоб їх число в ряду чи стовпчику не перебільшувало п'яти. Іншими словами, кубики повинні знаходитись в уявній рамці 5x5 клітинок (діаграма 4), незалежно від того з якого місця починалась гра.

Ціль гри та сама: перший гравець, який змусить суперника здатись - переможець!

*Бажаємо веселої гри!*