



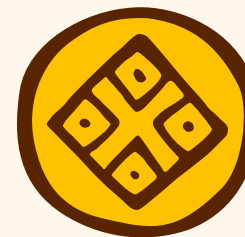
# СІМІНО

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.

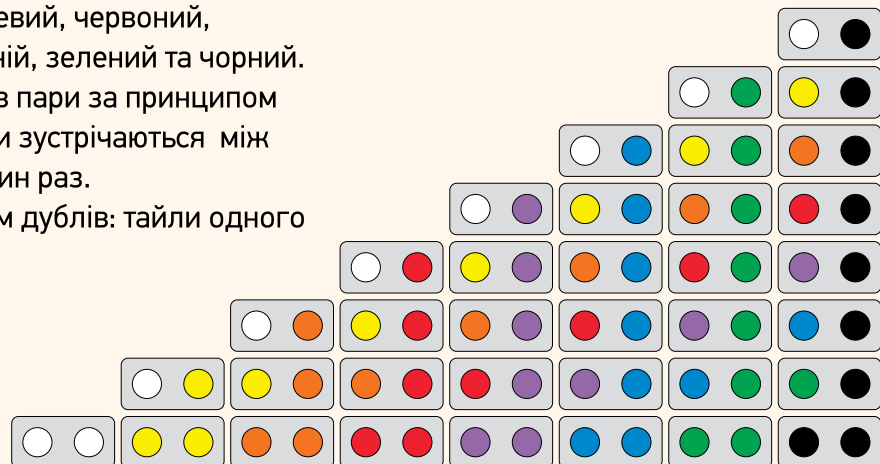
Тайли викладаються у декілька поверхів та в певній послідовності згідно з правилами гри.

**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.

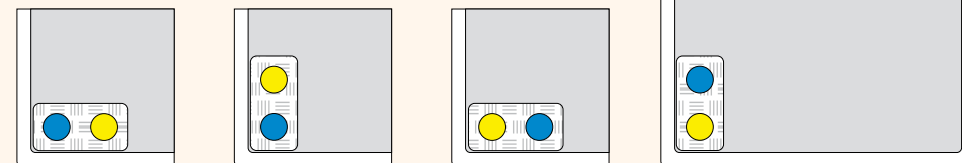
Усі інші тайли - це «резерв», з якого учасники добирають тайли.

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

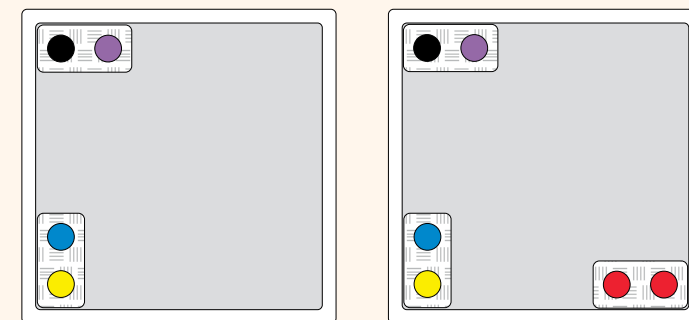
Чотири можливих положення першого ходу. Кут довільний.



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

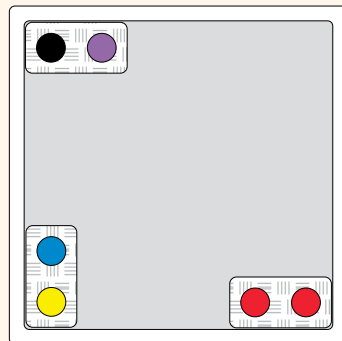
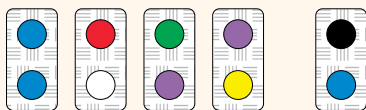
Тайли з різними кольорами у різних кутах. Положення тайлів вибрано довільно.



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

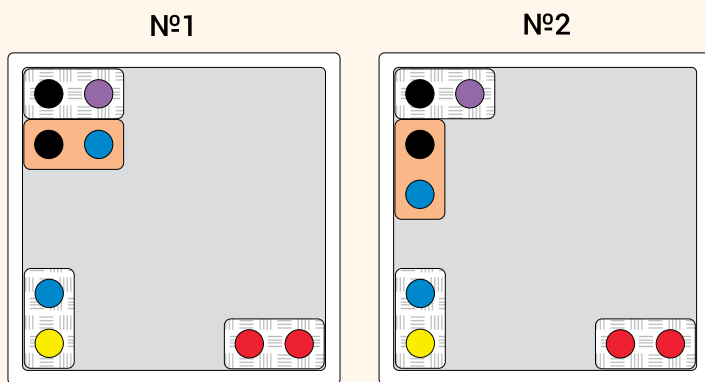
У гравця на руках немає тайла обидва кольори якого відрізнялися б від кольорів уже викладених тайлів.



#### Мал.5

Стикування тайлів по кольору.

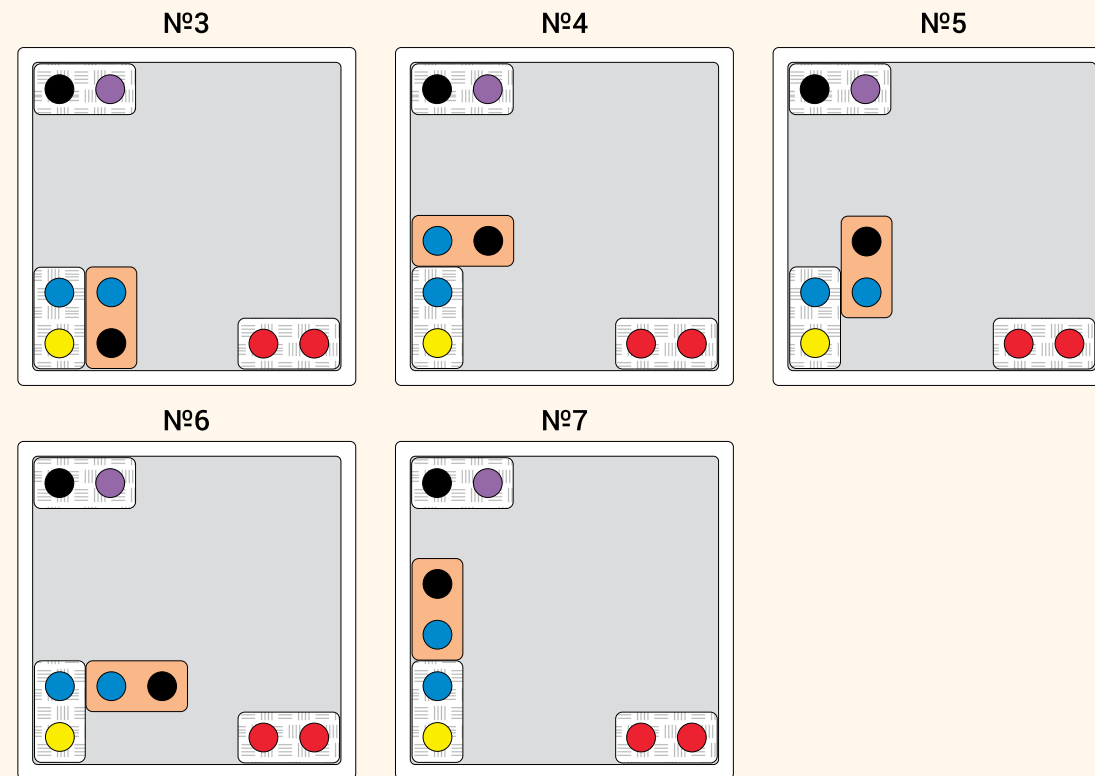
Візьмемо для прикладу чорно-синій тайл.



Варіанти стикування:

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

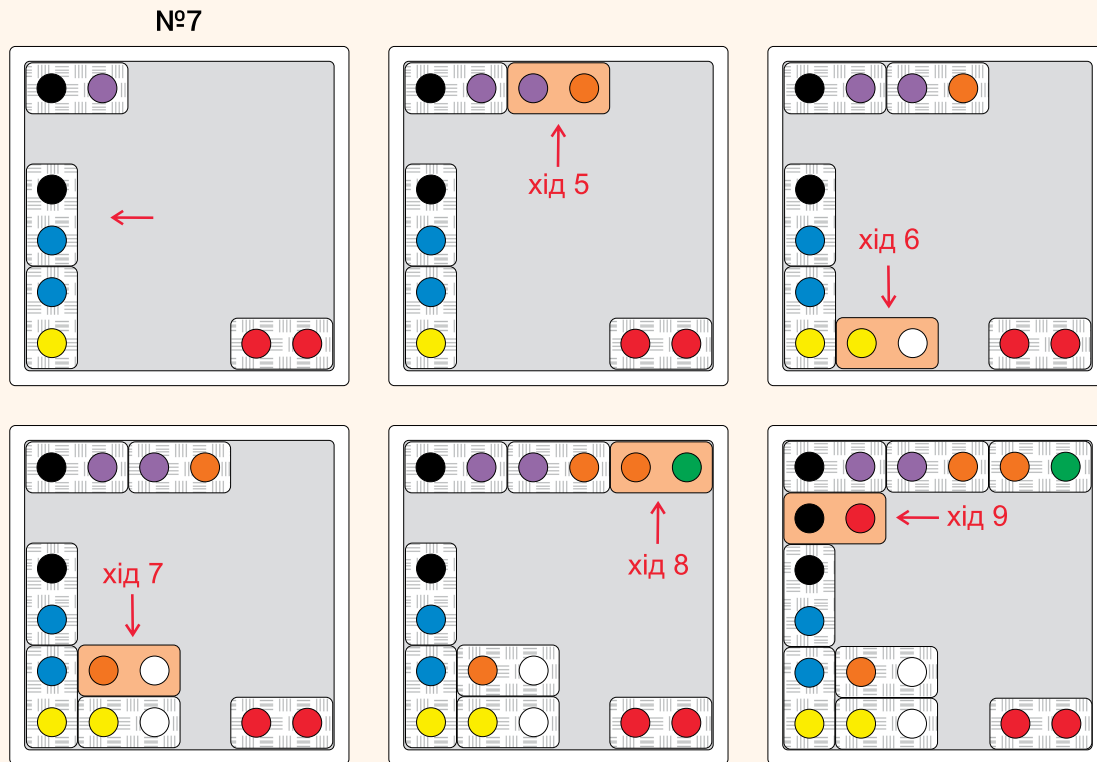
б) синій до синього (варіанти №№ 3-7)



**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.

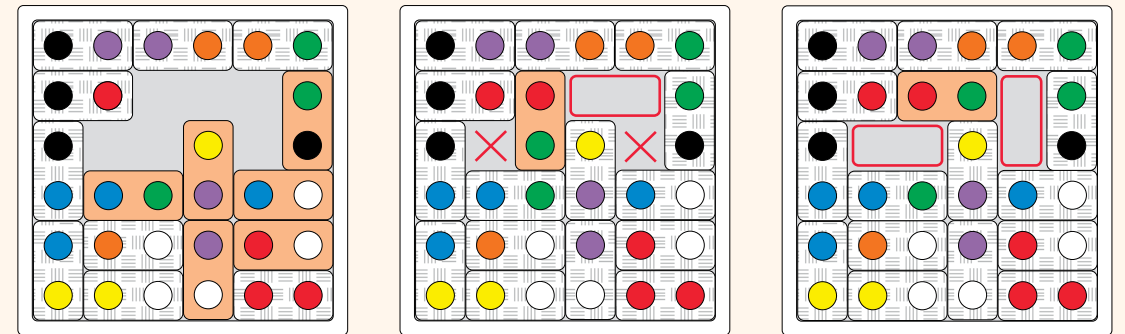
**Увага!** Тайли з різними кольорами викладаються по-одному. Але на другому та наступних поверхах з'являється можливість (за бажанням) викладати одночасно два дублі.

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**.

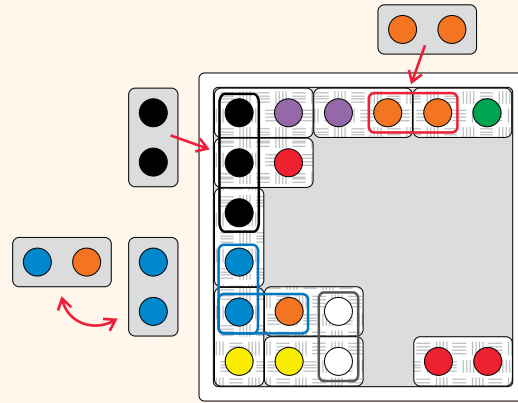
### Мал.8

Варіанти ходу для другого поверху.

Один варіант викладення має оранжевий дубль.

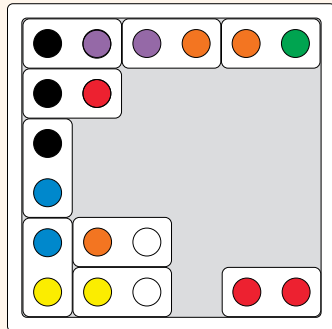
Чорний дубль має два варіанти викладення.

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

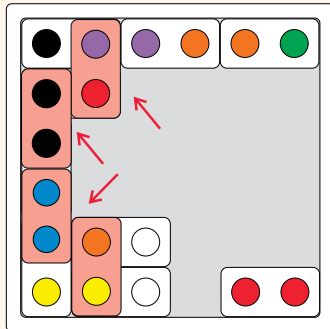


### Мал.9

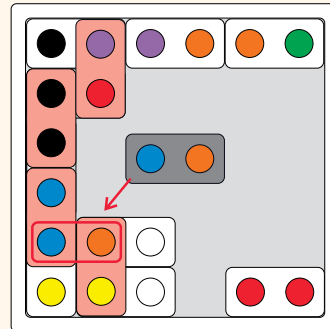
Викладення тайлів на другому і третьому поверхах.



а) перший поверх (тайли позначено білим фоном)



б) другий поверх (тайли позначено рожевим фоном)



в) третій поверх (тайл позначено 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».

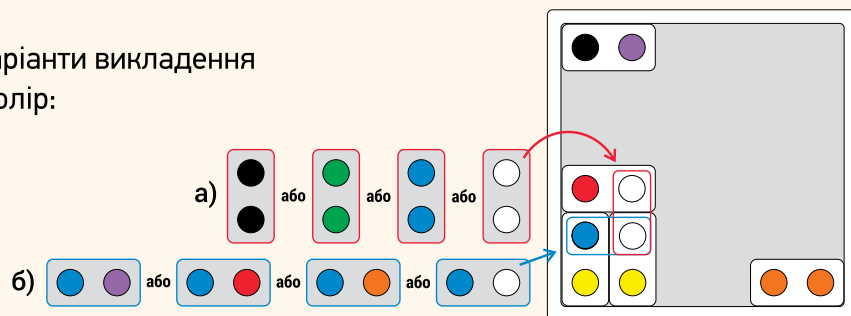
У цьому варіанті гри білий колір тайла є особливим - умовно «слабким». На нього викладається як білий, так і будь-який інший колір.

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:



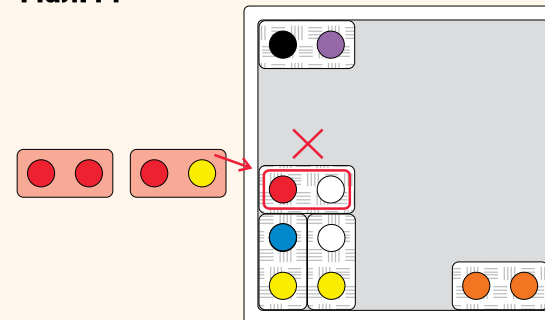
*а) на стик синього та білого можна викласти тайл синього та будь-якого іншого кольору (синьо-білий теж)*

*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»

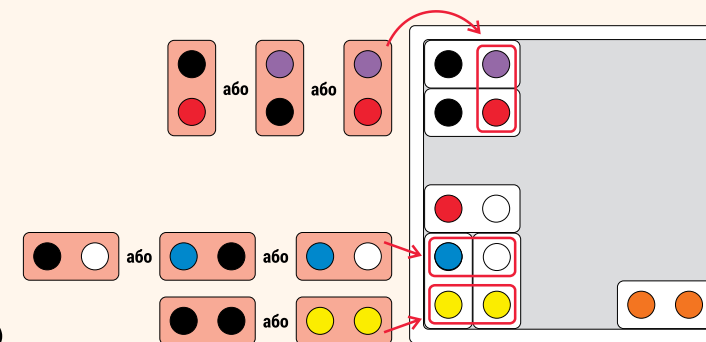
Цей варіант передбачає особливість чорного кольору. Та на відміну від попереднього варіанту, тут чорний вважається умовно «сильним». Він викладається як сам на себе, так і на будь-який інший колір.

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 залишаються незмінними.

#### Мал.12

Деякі можливі ходи:



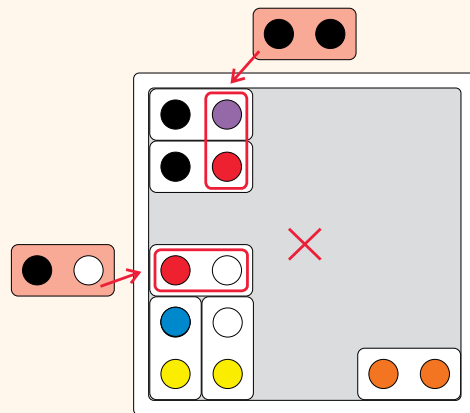
**Увага!** Чорний дубль викладається лише на стик однакових кольорів (і звісно на чорний-чорний).



### 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.

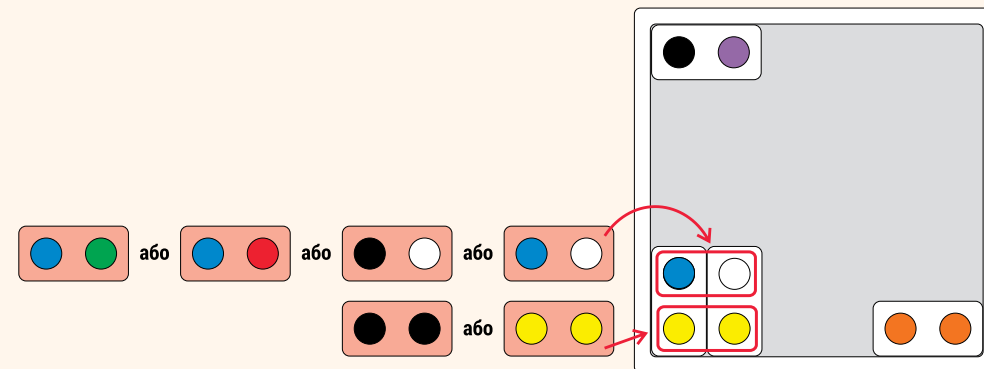
Через велику кількість комбінацій, у **СІМІНО - «з білими й чорними» гравці не беруть початкових тайлів.**

Коли приходиться 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).

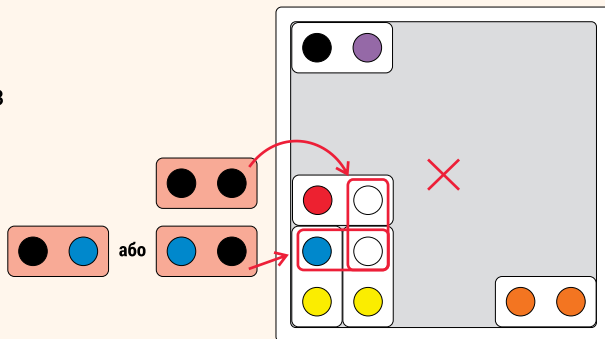


Наприклад, синьо-білий стик накриваємо лише синьо-білим, чорно-білим або синім в поєднанні з якимсь іншим кольором (окрім чорного).

### 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 MAKA

БЮРО ІГОР

[www.takamaka.com.ua](http://www.takamaka.com.ua)

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