

## ПРАВИЛА НАСТОЛЬНОЙ ИГРЫ «ЧИ-ЧИ-КО!»

### ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игроки поочередно выстраивают цепь костей домино – «доминошек», или «костяшек». Цель игры – первым избавиться от доминошек на руках.

### ВИДЫ ДОМИНОШЕК

Кроме обычных костяшек, различают еще «дупли» и «супер-доминошки». Дуплем называется костяшка с двумя одинаковыми картинками одного цвета. Супер-доминошками называются костяшки с одной из приведенных ниже картинок:

**+2**

#### ВОЗЬМИ ДВЕ

Следующий игрок берет две доминошки и пропускает ход



#### СМЕНА НАПРАВЛЕНИЯ

Переход хода игрокам начинает осуществляться в обратном направлении

**+4**

#### ВОЗЬМИ ЧЕТЫРЕ

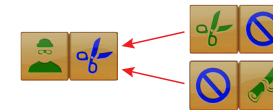
Следующий игрок берет четыре доминошки и пропускает ход



#### ПРОПУСТИ ХОД

Следующий игрок пропускает ход

Если супер-доминошка размещается игроком таким образом, что отличительная картинка супер-доминошки оказывается крайней в цепи костяшек, то соответствующее супер-доминошке событие (пропуск хода, смена направления игры и т.д.) осуществляется. Если после размещения супер-доминошки крайней оказывается одна из "обычных" картинок (камень, ножницы, бумага, змея или жулик), то действие супер-доминошки не осуществляется.



Следующий игрок пропускает ход

Следующий игрок не пропускает ход

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Все доминошки тщательно перемешиваются и размещаются на столе тыльной стороной вверх. Место, где размещаются кости домино, называется «Базар».
- Каждый игрок берет из «Базара» по 7 доминошек. При большом числе игроков количество выдаваемых на старте костяшек можно уменьшить.
- Игрок, который сделает первый ход, определяется по согласованию всех участников игры. Далее каждый раунд начинается со следующего по часовой стрелке игрока.

### СПОСОБ ИГРЫ «КЛАССИКА»

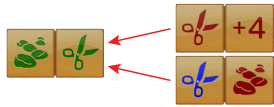
Начало игры:

- Первый ход должен осуществляться с любого дупля.
- Если у игрока, который должен начать игру, не оказывается дупля, то право первого хода переходит к следующему по порядку игроку.

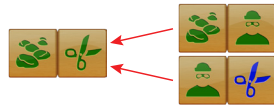
Осуществление хода:

- Игрок может положить в свой ход только одну костяшку. Подходящие для хода доминошки определяются исходя из картинок на домино, замыкающих цепь с обеих концов – или «крайних картинок».

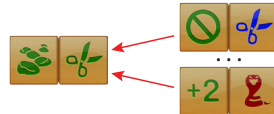
• В свой ход игрок может приставить к любой из сторон цепи костяшек:



Доминошку с такой же картинкой, как и у крайней картинке, но другого цвета

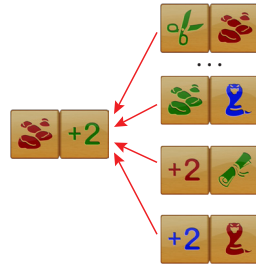


Доминошку с «побеждающей» картинкой такого же цвета, как и у крайней картинке (см. «взаимодействие картинок»)



Или любую супер-доминошку такого же цвета, что и у крайней картинке

Если на предыдущем ходу была размещена супер-доминошка, то игрок может положить костяшку с любой картинкой такого же цвета, или супер-доминошку с такой же картинкой, но другого цвета.



• Если у игрока нет возможности сделать ход, то он берет на «Базаре» по одной доминошке до тех пор, пока не находит подходящую костяшку, после чего осуществляет ход. Если на «Базаре» не осталось домино — игрок пропускает ход, который переходит к следующему игроку.

### ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ КАРТИНОК

- «Ножницы» побеждают «Бумагу» и «Змею» (ножницы режут бумагу и отрезают голову змее)
- «Бумага» побеждает «Жулика» и «Камень» (на бумаге улики против жулика, и в нее оборачивают камень)
- «Камень» побеждает «Ножницы» и «Змею» (камень затупляет ножницы и убивает змею)
- «Змея» побеждает «Жулика» и «Бумагу» (змея кусает жулика и съедает бумагу)
- «Жулик» побеждает «Камень» и «Ножницы» (жулик крадет камень и ножницы)

### ШТРАФЫ

Если игрок осуществляет размещение доминошки не в свою очередь, то:

- Размещенная костяшка не убирается со стола, а ход считается засчитанным.
- Игрок берет на «Базаре» 5 штрафных доминошек. При этом, если на «Базаре» нет достаточного количества костяшек, то игрок забирает на нем все имеющиеся кости домино и пропускает два следующих хода.
- Право хода возвращается игроку, который должен был осуществить ход.

### ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

- Раунд считается завершенным, когда один из участников игры избавляется от всех своих доминошек. После этого осуществляется подсчет набранных очков и осуществляется розыгрыш следующего раунда. В турнире побеждает игрок, набравший наименьшее количество очков.
- Если в игре возникает ситуация, когда ни один из игроков не имеет возможности сделать ход — «рыба» — победившим считается игрок, набравший наименьшее количество очков.
- При подсчете очков игроку начисляются:
  - по 1 очку за каждую обычную доминошку;
  - по 5 очков за каждую супер-доминошку.

### ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СПОСОБЫ ИГРЫ

Ниже представлены пять дополнительных способов игры в «ЧИ-ЧИ-КО!». Однако приведенными способами игра не ограничивается — игроки могут комбинировать описанные ниже правила для получения новых вариантов игры.

#### «Блиц»

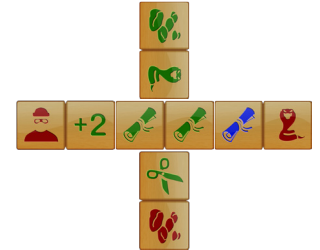
Игроки получают возможность добавить в цепь домино несколько костяшек за 1 ход. Ход переходит к следующему участнику игры когда у игрока больше не остается вариантов осуществить ход, или же он из стратегических соображений хочет его завершить.

Если в процессе осуществления хода игрок использует супер-доминошку, то после ее размещения ход считается завершенным и осуществляется переход хода следующему по порядку игроку. В остальном игра осуществляется по правилам способа игры «Классика».

#### «Телефон»

Игра осуществляется по правилам игры «Классика», но:

- К первому выставленному полному дуплю можно приставлять доминошки ещё с 2-х сторон. Таким образом, игра идёт на 4 стороны.
- За 1 ход игрокам разрешается выставлять одновременно до четырёх дуплей, по одному с каждой стороны.
- Игрок, выставляющий дупель, имеет право его «закрыть» — при этом костяшка переворачивается лицом вниз. Дальнейшее выставление доминошек с этой стороны запрещено. При выставлении нескольких дуплей одновременно, игрок имеет право закрыть или разместить открытыми любое количество дуплей.



#### «Сосиска»

Игра осуществляется по правилам игры «Классика», но:

- Игра ведется в две параллельные линии, идущие от вертикально расположенного стартового дупля в обоих горизонтальных направлениях.
- Если цепи костяшек, расположенные по одну сторону от стартового дупля, имеют одинаковую длину, то игрок может положить следующую доминошку поперек линий, вертикально. При этом:
  - Размещаемая доминошка должна удовлетворять правилам размещения по обеим линиям.
  - Следующий игрок берет из «Базара» 2 костяшки и пропускает ход.
- Цепи доминошек, расположенные по одну сторону от стартового дупля не могут различаться по длине более, чем на 1 доминошку.



#### «В открытую»

Игра осуществляется по правилам игры «Классика» — за исключением того, что игроки не прячут имеющиеся на руках доминошки друг от друга.

Игру можно дополнительно усложнить следующим условием. Если у одного из игроков после осуществления им хода остается три доминошки, то следующий (в зависимости от направления передачи хода) за ним игрок должен перед тем, как сделать ход, соорудить смешную рожицу или издать забавный звук. Если игрок забывает это сделать и осуществляет свой ход, то он должен взять три штрафных доминошки из «Базара».

#### «Апокалипсис»

В зависимости от количества участников игры из «Базара» убираются две трети, половина или треть всех доминошек. В остальном игра осуществляется по правилам способа игры «Классика». Суть этого способа заключается в быстром приведении игры к опустошению «Базара».