

БИНОМ

ПРАВИЛА ИГРЫ



Играли в лото? Сетовали, что от вас ничего не зависит и каждый по сути играет сам с собой? В игре «Бином» всё иначе!

Теперь вы сами выбираете, какие номера будут на вашей карточке. Сами решаете, когда их вычеркнуть, чтобы получить максимальное количество очков. Следите за соперниками и дожидайтесь идеального момента, чтобы сорвать банк!

Добро пожаловать в будущее!

Играйте с Марусей



маруся

Доверьте голосовому помощнику роль ведущего!
Установите приложение Маруся на смартфон и скажите: «Маруся, давай сыграем в Бином». Она будет выбирать цифры для ваших номеров и озвучивать карты постулатов.

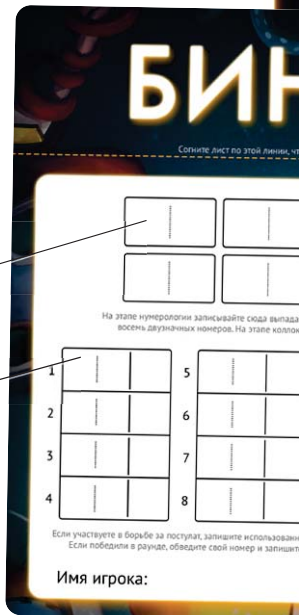
Состав игры

7 ламинированных формуляров для записи номеров

Пунктир, по которому надо согнуть формуляр, чтобы соперники не видели ваши номера

8 двойных ячеек, в которые вы будете записывать цифры на первом этапе

16 ячеек раундов, которые вы будете заполнять на втором этапе



16 карт постулатов

Условие постулата

Победные очки

7 маркеров

1 десятигранная
кость

(с цифрами от 0 до 9)

1 жетон
председателя

7 памяток



Подготовка к игре

Каждый игрок берёт карандаш, чистый формуляр и памятку. Чтобы сыграть с голосовым помощником, дайте ему команду «запусти навык Бином» и следуйте инструкциям.

Согните формуляр по пунктирной линии, чтобы соперники не видели, какие номера вы записываете.

Перемешайте карты постулатов и положите их на стол лицом вниз. Самый высокий игрок становится председателем и получает одноимённый жетон.

Ход игры

Игра состоит из двух этапов. Сначала игроки заполняют свои формуляры, пока у каждого не получится набор из восьми двузначных номеров. Затем игроки разыгрывают карты постулатов и подбирают самые подходящие для них номера из своих наборов. Тот, кто наберёт больше всего очков с карт постулатов, станет победителем.

Этап 1. Нумерология

На этом этапе каждый игрок создаёт для себя 8 двузначных номеров. Председатель 16 раз кидает десятигранник. После каждого броска он громко и отчётливо объявляет выпавшую цифру, а затем каждый игрок записывает эту цифру в любую свободную ячейку в верхней части своего формуляра.

Вы можете заполнять ячейки в любом порядке, главное – записывать очередную цифру после каждого броска. Например, вы можете сначала записать первую цифру одного номера, потом – вторую цифру другого номера, а затем дописать вторую цифру первому номеру или перейти к третьему. Ноль можно ставить первой цифрой номера (чтобы получить, например, номер 05 или даже 00), такой номер тоже будет считаться двузначным.

Стремитесь сделать номера, которые помогут вам в борьбе за постулаты. Проверяйте по памятке, какие номера нужны каждому постулату и сколько очков за них можно получить.

В то же время старайтесь мыслить нестандартно: чем больше людей будет бороться за постулат, тем сложнее им придётся, а если участники выдвинут одинаковые номера, то они аннулируются. И, разумеется, не показывайте соперникам, какие номера у вас получаются.

После того как игроки записали в формуляры последнюю цифру и у каждого из них есть по 8 номеров, перейдите к следующему этапу.

Этап 2. Коллоквиум

Этот этап состоит из нескольких раундов. В каждом раунде разыгрывается одна карта постулата. Если разыграны все карты или у кого-то не осталось номеров, этот этап заканчивается и игроки переходят к подсчёту очков.

В начале раунда председатель открывает верхнюю карту колоды постулатов и зачитывает её. Затем каждый игрок,

начиная с председателя и далее по часовой стрелке, объявляет, будет ли он бороться за этот постулат или нет.

Если игрок хочет бороться за постулат, он выбирает в верхней части своего формуляра подходящий номер, вычёркивает его оттуда и записывает этот номер в ячейку текущего раунда в нижней части формуляра. Выбранный номер **должен соответствовать требованиям постулата** (см. ниже). Нельзя выбрать уже использованный и вычеркнутый номер. Держите в тайне от соперников, какой номер выбрали. Нельзя бороться за постулат, если у вас нет подходящего номера.

Если игрок не хочет или не может бороться за постулат, он ставит прочерк в ячейке текущего раунда.

После того как все сделали свой выбор, игроки, участвующие в борьбе, оглашают выбранные ими номера.

Если за постулат боролся только один игрок, он автоматически побеждает в раунде. Если игроков несколько,

они сравнивают свои номера. Сначала все игроки, выбравшие одинаковые номера, выбывают из борьбы. Оставшиеся участники проверяют, чей номер лучше всего соответствует постулату. Если таких несколько, побеждает тот из них, кто выбрал **наибольший номер**.

Победитель раунда забирает себе карту постулата, обводит кружком свой номер в ячейке текущего раунда и записывает справа, сколько очков получил за этот номер. Кроме того, победитель раунда становится новым председателем. Все, кто участвовал в борьбе, но не победил, перечёркивают свои номера в ячейке текущего раунда.

Если в раунде не победил никто (например, все игроки выбрали одинаковые номера или же никто не стал бороться), карта постулата сбрасывается, а председатель сохраняет свой жетон.

Пример раунда

Играют пятеро. Председатель Поликарп открывает постулат «Две одинаковые цифры», который приносит 4 победных очка. Сам Поликарп, Иннокентий, Вениамин и Евдокия решают побороться за постулат, а Акулина пасует.

Поликарп выбирает номер 22, Иннокентий – 88, Вениамин – тоже 88, а Евдокия – 44. Поскольку Иннокентий и Вениамин выбрали одинаковые номера, они выбывают из борьбы. Из оставшихся игроков побеждает Евдокия, поскольку её номер больше. Она обводит его кружком, забирает карту постулата и жетон председателя. Иннокентий, Вениамин и Поликарп перечёркивают свои номера.

У осторожной Акулины тоже был номер 88, но она предвидела, что борьба за 4 очка будет нешуточная, и приняла верное решение не рисковать. В следующем раунде Евдокия открывает постулат «Наименьшая разница цифр», и Акулина с лёгкостью побеждает, ведь у номера 88 эта разница равна нулю.

Внимание: если игрок по ошибке выбрал номер, который не подходит для текущего постулата, он немедленно выбывает из борьбы в этом раунде, даже если только он решил побороться за постулат.

Если в колоде постулатов ещё есть карты, а у каждого игрока остался хотя бы один неиспользованный номер, переходите к следующему раунду.

Конец игры

Игра заканчивается после того раунда, в котором выполнено хотя одно из этих условий:

- разыграна последняя карта постулата;
- хотя бы один игрок использовал свой последний номер.

После этого игроки подсчитывают набранные победные очки. Тот, у кого их больше всего, становится победителем.

Советуем сыграть в «Бином» три партии подряд и определить победителя по сумме набранных очков.

Постулаты

Красивые номера

Две одинаковые цифры – номер должен состоять из двух одинаковых цифр.

$$\boxed{a} = \boxed{b}$$

Делится на 10 – вторая цифра номера должна быть нолём.

$$\boxed{a} \boxed{b} /_{10}$$

Есть ноль – хотя бы одна цифра номера должна быть нолём.

$$\boxed{0}$$

Делится на 5 – вторая цифра номера должна быть нолём или пятёркой.

$$\boxed{a} \boxed{b} /_5$$

Есть пятёрка – хотя бы одна цифра номера должна быть пятёркой.

$$\boxed{5}$$

Большие номера

Наибольший номер — подходит любой номер, но побеждает наибольший из выбранных.

$$\boxed{a} \boxed{b} \max$$

Наибольшая сумма цифр — подходит любой номер, но побеждает тот, у которого сумма цифр максимальна.

$$\boxed{a} + \boxed{b} \max$$

Есть девятка — хотя бы одна цифра номера должна быть девяткой.

$$\boxed{9}$$



Маленькие номера

Наименьший номер — подходит любой номер, но побеждает наименьший из выбранных.

$$\boxed{a} \boxed{b} \min$$

Наименьшая сумма цифр — подходит любой номер, но побеждает тот, у которого сумма цифр минимальна.

$$\boxed{a} + \boxed{b} \min$$

Есть единица — хотя бы одна цифра номера должна быть единицей.

$$\boxed{1}$$

Особые номера

Наименьшая разница цифр — подходит любой номер, но побеждает тот, у которого разница между большей цифрой и меньшей минимальна.

$$\boxed{a} - \boxed{b}_{\min}$$

Наибольшая разница цифр — подходит любой номер, но побеждает тот, у которого разница между большей цифрой и меньшей максимальна.

$$\boxed{a} - \boxed{b}_{\max}$$

Первая цифра делится на вторую — первая цифра номера должна без остатка делиться на вторую его цифру. Вторая цифра не может быть нолём, потому что на ноль делить нельзя.

$$\boxed{a} / \boxed{b}$$

Ближе всего к 50 – подходит любой номер, но побеждает тот, который ближе всего к 50 (в идеале – 50).

50
↔

Сумма цифр равна 10 – сумма цифр номера должна быть равна десяти.

$$\boxed{a} + \boxed{b} = 10$$

Многие номера хорошо подходят сразу для нескольких постулатов. Например, у номера 09 есть неплохие шансы победить в борьбе за постулаты «Наименьший номер», «Есть девятка», «Есть ноль», «Наибольшая разница цифр».

Внимание: на некоторых постулатах указано, что они приносят X очков. X равен числу игроков, которые решили побороться за этот постулат. Например, если за такой постулат решили побороться 4 игрока, он принесёт 4 очка. Не забудьте записать эти очки в формуляре.



Варианты правил

Попробуйте также следующие варианты правил.

Игра втёмную

После того как объявлен постулат, игроки не объявляют, будут ли бороться за него, а просто выписывают номера или ставят прочерк. Игроки узнают выбор соперников только после того, как все выбрали, будут они бороться или нет. Этот вариант особенно полезен при игре вдвоём.

Награда за борьбу

Если за постулат боролось хотя бы три игрока, победитель раунда получает ещё 1 победное очко (запишите его в формуляре). Этот вариант особенно полезен при игре вчетвером и впятером.

Гласность

Если у игрока в конце раунда остался только один неиспользованный номер, игрок должен сообщить всем об этом.

Игра в одиночку

Для одиночного режима вам потребуется голосовой помощник — просто следуйте его инструкциям.

В одной лодке

Если вы играете вшестером или всемером, борьба за постулаты становится проще. Когда все желающие огласили свои номера, сначала аннулируйте совпадения, а затем все оставшиеся претенденты получают очки за постулат. Однако если совпадающих номеров нет, побеждает только тот, кто выбрал наибольший номер.



Создатели игры

Автор игры: Тимофей Бокарев

Развитие игры: Константин Селезнев и Петр Вибе

Дизайнер: Андрей Шестаков

Иллюстратор: Ирина Печёнкина

Редактор: Петр Тюленев

www.igrology.ru

info@igrology.ru



ИГРОЛОГИЯ



Организация тестирования: Денис Давыдов

Лидеры тестовых групп: Алексей Смородин, Антон Демьянов, Виктория Грачева, Владимир Фадеев, Денис Уафин, Олег Мелешин, Роман Гаффаров, Роман Кацай, Сергей Графчиков, Сергей Кавешников и Сергей Капцов

В тестировании участвовали: Абдулазиз Муинджонов, Александр Горлов, Александр Травин, Алёна Павлова, Андрей Бойко, Анна Алейникова, Анна Власова, Анна Глухова, Анна Павлова, Антон Инфантов, Антон Мурыскин, Аркадий Павлов, Виктория Воробьева, Виталий Голубев, Владимир Зотов, Владимир Кочетков, Владимир Черняев, Глеб Калинин, Даниил Азаров, Денис Криволапов, Денис Соколов, Дина Эттингер, Дмитрий Красовский, Дмитрий Крикуненков, Дмитрий Трушов, Евгения Кацай, Екатерина Белоусова, Иван Кондрашин, Игорь Акимов, Константин Иноземцев, Лучезар Коломенский, Мария Ермолина, Мария Смородина, Михаил Ванин, Михаил Кадушкин, Наталья Соколова, Олег Иванов, Ольга Ермакова, Ольга Зотова, Ольга Кацай, Ольга Минаева, Руслан Балацкий, Света Красовская, Светлана Красовская, Сергей Горячев, Станислав Савченко, Стас Евстигнеев, Степан Макеев, Тополина Павлова

Издатель: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Кристина Соозар

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.



Играть интересно

hobbyworld.ru

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2020 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

