

Открытая игра домино на игровом поле. (риски) (инструкция изготовления)

На страницах 2 и 3 имеются изображения лицевой и оборотной поверхности комплекта элементов домино, которые необходимо напечатать и склеить. А также имеются пунктирные линии, по которым изображения надо разрезать на отдельные игровые элементы.

Чтобы совместить лицевое и оборотное изображение комплекта, необходимо:

- 1) наклеить лицевое изображение на плотную бумагу (лучше использовать клей “Момент”, а ещё лучше клей-аэрозоль);
- 2) на лицевом изображении проткнуть иглой отверстия по углам пунктирной линии обреза;
- 3) на оборотной стороне плотной бумаги, ориентируясь по отверстиям, отчертить поверхность, на которую будет наклеено оборотное изображение комплекта;
- 4) обрезать по пунктирной линии края у оборотного изображения так, чтобы его можно было совместить с отчерченной поверхностью на оборотной стороне плотной бумаги, после чего наклеить оборотное изображение комплекта на оборотную сторону плотной бумаги.

Если есть принтер, который может протаскивать толстую бумагу, то можно использовать двухстороннюю печать, для чего принтер надо соответствующим образом настроить, чтобы он мог использовать изображения имеющиеся на страницах 2 и 3, причём принтер должен напечатать так, чтобы лицевая и оборотная поверхность комплекта на двух сторонах печатного листа совпали.

Можно напечатать лицевое изображение на наиболее толстой бумаге, на которую способен принтер, а оборотное изображение на тонкой бумаге, после чего склеить оба изображения.

Или можно отнести файл с изображениями в печатный салон, работники которого должны сделать всё так, как необходимо для того, чтобы можно было играть.

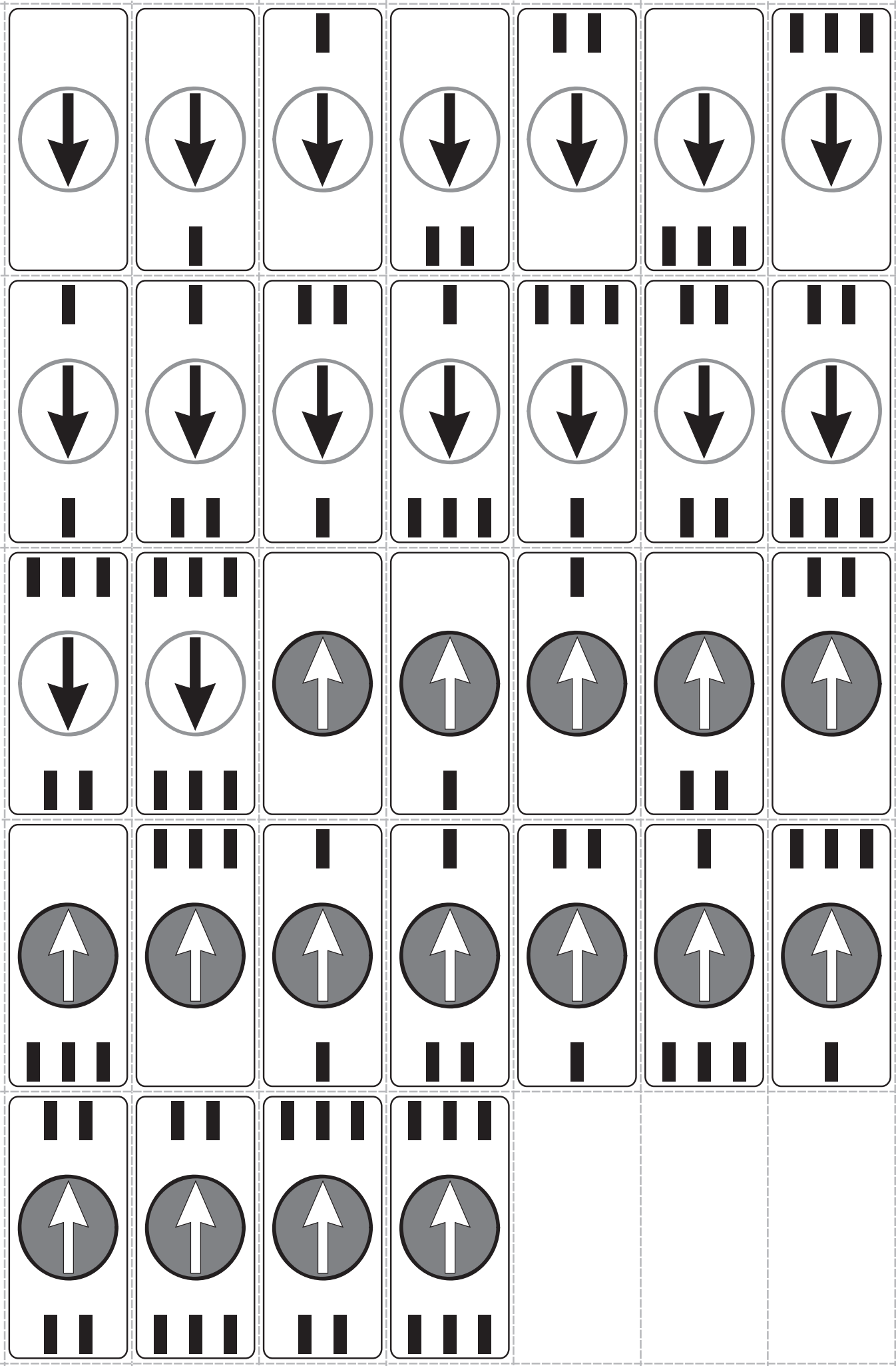
На страницах 4, 5, 6, 7 имеются изображения игрового поля, которые тоже необходимо напечатать и наклеить на плотную бумагу. Поле поделено на четыре изображения, так чтобы поместиться в формате А4. Необходимо обрезать лишние края у каждого изображения и правильно совместить их на плотной бумаге формата А2.

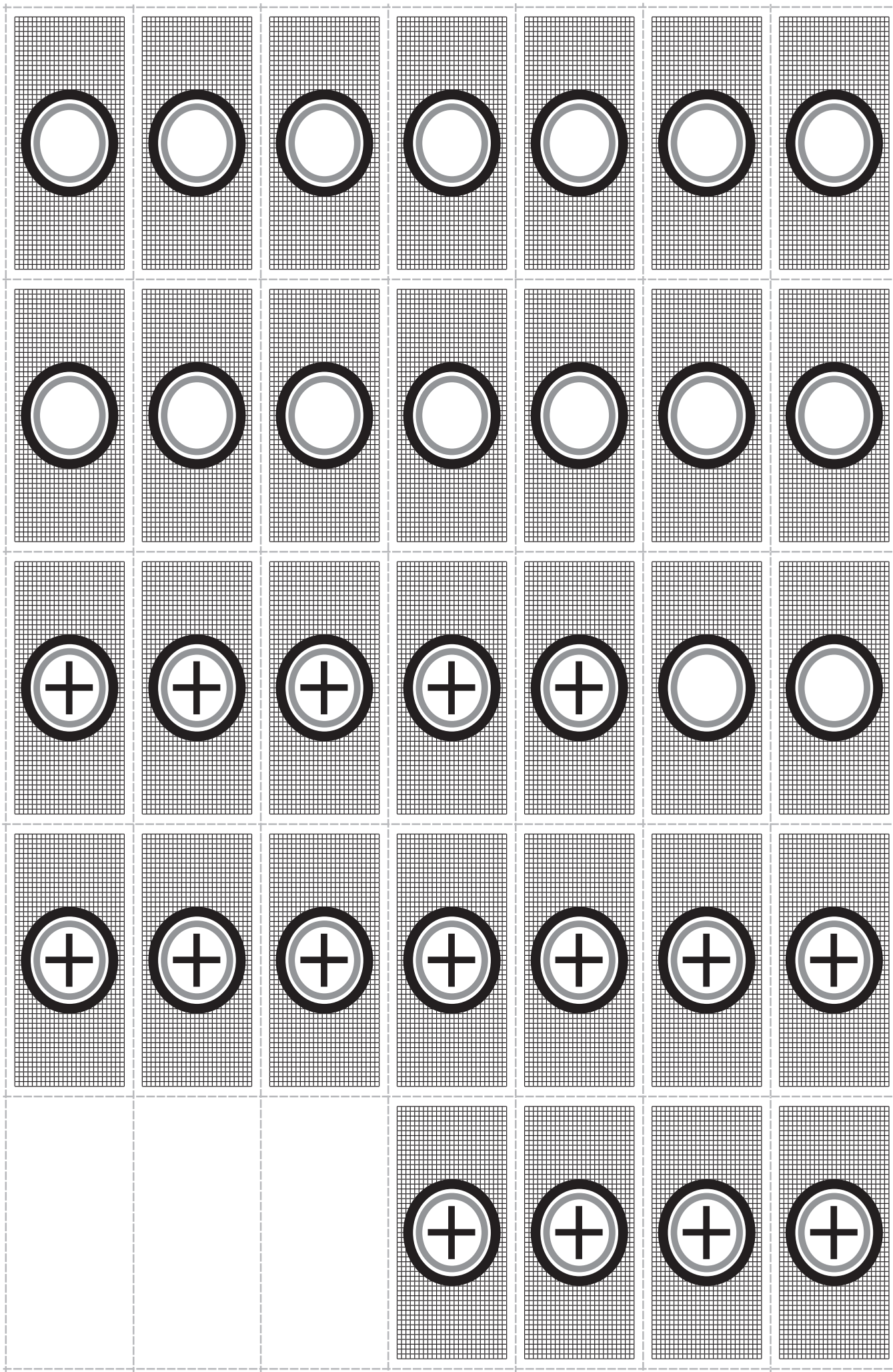
Можно сделать складное поле, наклеив изображения двух четвертей на один лист формата А3, а изображения двух противоположных четвертей на второй лист формата А3, после чего соединить два листа скотчем, получив таким образом соединённые две половины поля.

(Можно использовать собственную технологию изготовления в зависимости от возможностей принтера и программного обеспечения компьютера.)

На страницах 8-11 представлены правила игры. Предлагаемое руководство включает описание восьми игр, познакомившись с которыми можно составить представление об игре в домино на клеточном игровом поле.

Если участники игры будут заинтересованы в использовании предлагаемой версии игры, то и более полные версии в свою очередь могут быть востребованы.





	1	2	3	4
8				
7				
6				
5				

Поле: (четверть первая)

Поле. (четверть вторая)

5	9	7	8	
Blank	Blank	Blank	Blank	8
Blank	Blank	Blank	Blank	
Blank	Blank	Blank	Blank	7
Blank	Blank	Blank	Blank	
Blank	Blank	Blank	Blank	9
Blank	Blank	Blank	Blank	
Blank	Blank	Blank	Blank	5
Blank	Blank	Blank	Blank	

4				
3				
2				
1				
	1	2	3	4

Поле (четверть трети)

				4
				3
				2
				1
5	6	7	8	

Поле. (четверть четвёртая)

ОТКРЫТАЯ ИГРА ДОМИНО НА ИГРОВОМ ПОЛЕ

«риски»

В предлагаемом руководстве представлены правила игры домино на игровом поле.

Полный набор игры содержит три комплекта элементов домино, но данное руководство (файл 3kru.pdf) предназначено для третьего комплекта (комплект «С»), который существует отдельно от двух основных комплектов, но тоже приспособлен для игры на игровом поле из 8 вертикальных и 8 горизонтальных рядов клеток.

Цифры на элементы домино третьего комплекта нанесены в виде рисок у фронтальных краёв, и потому элементы третьего комплекта можно называть "рисками", а игры, в которых применяются элементы третьего комплекта, можно называть "играми в риски".

Всего третий комплект домино содержит 32 элемента и включает две группы элементов (16 элементов в каждой группе), в которых представлены все возможные комбинации цифр от 0 до 3 с единожды представленными дублями и дважды представленными дробями.

Группы элементов в составе третьего комплекта отличаются контрастом ориентирующих стрелок, то есть ориентирующие стрелки на элементах одной группы тёмные на светлом фоне, а во второй группе ориентирующие стрелки светлые на тёмном фоне, что позволяет двум игрокам играть элементами своей группы и отличать свои элементы от элементов противника.

На оборотной стороне элементов двух групп в составе третьего комплекта отмечены наличием/отсутствием крестиков. Кроме того, на оборотной стороне элементов нанесены двойные тёмные окружности, которые обозначают отличие элементов третьего комплекта от основных комплектов «А» и «В».

Третий комплект домино является полноценным доминошным устройством и позволяет проводить многообразные игры, но если игроки заинтересованы в подробном знакомстве с правилами игры домино на игровом поле, то могут обратиться к основным правилам (файлы: oskru1.pdf, oskru2.pdf), которые предназначены для более сложно организованных основных комплектов.

В настоящем руководстве представлены правила только некоторых игровых методов, которые могут быть осуществимы при использовании третьего комплекта. Другие возможные игры, которые могут быть проведены элементами третьего комплекта, но которые описаны в основной версии правил и аналогичны для игр основной версии, в данном руководстве не представлены.

Начальные игровые позиции элементов домино третьего комплекта показаны на рис.1(С), где две игровые группы элементов расположены на противоположных половинах поля и направлены ориентирующими стрелками на противника при условии, что цифры домино показаны на рисунке арабскими цифрами в рамках схематических клеток игрового поля.

8	$\frac{3}{0}$	$\frac{0}{1}$	$\frac{1}{3}$	$\frac{2}{2}$	$\frac{0}{0}$	$\frac{3}{1}$	$\frac{2}{3}$	$\frac{1}{2}$
7	$\frac{0}{3}$	$\frac{3}{2}$	$\frac{2}{0}$	$\frac{1}{1}$	$\frac{3}{3}$	$\frac{0}{2}$	$\frac{1}{0}$	$\frac{2}{1}$
6								
5								
4								
3								
2	$\frac{1}{2}$	$\frac{0}{1}$	$\frac{2}{0}$	$\frac{3}{3}$	$\frac{1}{1}$	$\frac{0}{2}$	$\frac{2}{3}$	$\frac{3}{0}$
1	$\frac{2}{1}$	$\frac{3}{2}$	$\frac{1}{3}$	$\frac{0}{0}$	$\frac{2}{2}$	$\frac{3}{1}$	$\frac{1}{0}$	$\frac{0}{3}$

Рис. 1(С)

Показанные на рис.1(С) начальные игровые позиции подобны игровым позициям основной версии игры. То есть если для какой-либо игры в основной версии правил предложены начальные игровые позиции, показанные на рис.1(А) или рис.1(В), предназначенные для первого и второго комплекта, то играть в ту же игру элементами третьего комплекта можно, если использовать игровые позиции показанные на рис.1(С).

Не все игры домино могут быть сыграны элементами третьего комплекта, поскольку состав цифр третьего комплекта своеобразен и предполагает возможность проведения таких игр, в которых такой состав цифр целесообразен, но некоторые игры при использовании третьего комплекта становятся лучше, нежели при использовании комплектов «А» или «В».

Впрочем, выбор для игры тех или иных комплектов и групп элементов из состава комплектов остаётся за игроками.

Правила описанных игр не являются окончательно верными, то есть можно интерпретировать предлагаемые игровые методы и устанавливать собственные правила игр.

Игра домино первая. (правила игры)

В игре участвуют два игрока.

Игроки находятся друг напротив друга по разные стороны поля.

Каждый игрок играет элементами одной игровой группы из состава третьего комплекта, то есть игроки различают свои и чужие элементы согласно контрасту ориентирующих стрелок на лицевой стороне элементов и согласно наличию/отсутствию крестиков на оборотной стороне элементов.

Предварительно один игрок располагает четыре свои дубля на тёмных клетках 1 горизонтали, а противоположный игрок располагает четыре свои дубля на тёмных клетках 8 горизонтали, причём дубли переворачивают оборотной стороной наружу.

Перевёрнутые дубли являются зачётными элементами при условии, что три дубля являются ложными зачётными элементами, а дубль 0/0 является подлинным зачётным элементом. Каждый игрок может выбирать клетки для расположения дублей, то есть игроки знают свои подлинные зачётные элементы, но не знают какие зачётные элементы противника подлинные или ложные.

Остальные элементы тасуют и располагают открыто в случайном порядке на 1-2 и 8-7 горизонталях так, как показано на рисунке, то есть открытые элементы располагают на клетках отмеченных стрелками, а перевёрнутые дубли располагают на клетках отмеченных крестиками.

При расположении на поле принадлежащие игрокам элементы ориентируют стрелками на противника и в ходе игры направление стрелок не изменяется.

Игра заключается в том, что игроки по очереди перемещают свои элементы за один

8	↓	×	↓	×	↓	×	↓	×
7	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
6								
5								
4								
3								
2	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑
1	×	↑	×	↑	×	↑	×	↑

ход на любое число клеток по вертикали, горизонтали или диагонали так, как перемещается шахматная королева.

В процессе перемещений элементы могут быть сопоставлены одинаковыми или неодинаковыми цифрами, или не сопоставлены с другими элементами, но если ваш элемент сопоставлен с одинаковой цифрой элемента противника, то вы снимаете с поля и исключаете из игры такой элемент противника. Если одинаковыми цифрами сопоставлены свои элементы, то остаются на поле.

Элементы считаются сопоставленными, если находятся на соседних клетках по вертикали, то есть элементы взаимодействуют фронтальными краями, а соприкосновение элементов боковыми краями не имеет значения.

Если ваш элемент сопоставлен с одинаковыми цифрами двух элементов противника, то вы можете снять с поля два элемента противника.

Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо наложить какие-либо свои элементы на зачётные элементы противника, причём для выигрыша необходимо наложить какой-либо свой элемент на подлинный зачётный элемент противника.

А именно друг на друга элементы в ходе игры не накладываются и перемещаются только на свободные клетки, но необходимо накладывать элементы на зачётные элементы противника.

Если вы наложили элемент на ложный зачётный элемент, то оба элемента убирают с поля, то есть зачётный элемент открывают и если элемент ложный, то вместе с ним должен быть снят с поля ваш элемент.

Но если вы наложили свой элемент на подлинный зачётный элемент противника, то игра завершается и ваш противник проигрывает.

Зачётные элементы могут перемещаться по клеткам поля так же, как остальные элементы, но не могут быть наложены на другие элементы.

Игра домино вторая. (правила игры)

В игре участвуют два игрока, которые располагаются друг напротив друга по разные стороны поля.

Каждый игрок играет элементами своей игровой группы из состава третьего комплекта, которые предварительно тасуют и раскладывают случайно открыто на 1-2 и 8-7 горизонталях поля соответственно расположению игроков.

В начальных игровых позициях элементы ориентируют стрелками на противника и в ходе игры направление стрелок не изменяется.

Игра заключается в том, что игроки по очереди перемещают свои элементы за один ход на любое число клеток по вертикали, горизонтали или диагонали, но могут перемещать только в том случае, если перемещённый элемент будет сопоставлен с одинаковыми цифрами каких-либо других элементов, причём с одинаковыми цифрами своих элементов или элементов противника.

Сопоставлять элементы неодинаковыми цифрами и не сопоставлять с другими элементами нельзя при условии, что элементы считаются сопоставленными, если находятся на соседних клетках по вертикали, как и во всех играх домино.

Если вы сопоставили свой элемент с одинаковой цифрой элемента противника, то снимаете с поля и исключаете из игры такой элемент противника. Если одинаковыми цифрами сопоставлены свои элементы, то остаются на поле.

Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо переместить какой-либо свой элемент за противоположный край поля, то есть если ваш элемент пересекает противоположную границу поля, то вы выигрываете, и игра завершается.

Пересекающий границу поля элемент нет необходимости сопоставлять с одинаковыми цифрами других элементов.

Если никто из игроков не может переместить элемент за противоположную границу поля, то игра заканчивается вничью.

8		$\frac{3}{1}$		$\frac{1}{2}$		$\frac{2}{3}$		$\frac{0}{0}$	↓
7	$\frac{2}{0}$		$\frac{1}{2}$		$\frac{0}{1}$		$\frac{3}{3}$		↑
6		$\frac{3}{2}$		$\frac{0}{3}$		$\frac{1}{1}$		$\frac{2}{0}$	↓
5	$\frac{3}{1}$		$\frac{1}{0}$		$\frac{2}{2}$		$\frac{0}{3}$		↑
4		$\frac{3}{0}$		$\frac{2}{2}$		$\frac{0}{1}$		$\frac{1}{3}$	↓
3	$\frac{0}{2}$		$\frac{1}{1}$		$\frac{3}{0}$		$\frac{2}{3}$		↑
2		$\frac{3}{3}$		$\frac{1}{0}$		$\frac{2}{1}$		$\frac{0}{2}$	↓
1	$\frac{0}{0}$		$\frac{3}{2}$		$\frac{2}{1}$		$\frac{1}{3}$		↑

Игра домино третья. (правила игры)

В игре участвуют два игрока, которые располагаются друг напротив друга по разные стороны поля.

Каждый игрок играет элементами своей игровой группы из состава третьего комплекта, которые предварительно тасуют и раскладывают случайно открыто на тёмных клетках игрового поля при условии, что элементы одного игрока раскладывают на тёмных клетках 1, 3, 5, 7 горизонталей, а элементы второго игрока на тёмных клетках 2, 4, 6, 8 горизонталей.

При расположении на поле принадлежащие игрокам элементы направляют ориентирующими стрелками на противника и в ходе игры направление стрелок не изменяется.

Игра заключается в том, что игроки по очереди перемещают свои элементы за один ход на любое число клеток по вертикали, горизонтали или диагонали.

В процессе перемещений элементы могут быть сопоставлены одинаковыми или неодинаковыми цифрами, или не сопоставлены с другими элементами, но если ваш элемент сопоставлен с одинаковыми цифрами каких-либо элементов противника, то такие элементы противника снимают с поля и исключают из игры. Если одинаковыми цифрами сопоставлены свои элементы, то остаются на поле.

Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо сопоставить одинаковыми цифрами какие-либо три свои элемента. То есть если минимум три элемента какого-либо игрока сопоставлены одинаковыми цифрами, то игра завершается и данный игрок выигрывает при условии, что элементы являются сопоставленными, если сопоставлены фронтальными краями.

• Перед началом игры можно расположить элементы на поле так, как показано на рисунке. Такое предварительное расположение элементов обеспечивает игрокам равные шансы на выигрыш.

На рисунке стрелками справа показано направление ориентирующих стрелок, которое имеют принадлежащие игрокам элементы при расположении на соответствующих горизонталях.

Игра домино четвёртая. (правила игры)

В игре участвуют два игрока.

Каждый игрок играет элементами своей игровой группы из состава третьего комплекта, которые предварительно тасуют и

противника, то игра завершается и данный игрок выигрывает, а также если второй игрок перемещает какой-либо один из своих дублей за противоположный край поля, то игра также завершается и выигрывает данный игрок.

- Расположение элементов в начальных игровых позициях может быть случайным.

Игра домино седьмая. (правила игры)

В игре участвуют два игрока.

Каждый игрок играет элементами своей игровой группы из состава третьего комплекта, которые предварительно тасуют и раскладывают случайно открыто на одной половине поля при условии, что элементы одного игрока раскладывают на тёмных клетках, а элементы второго игрока на светлых клетках исходной половины поля.

Игра заключается в том, что игроки по очереди перекладывают свои элементы с исходной половины на противоположную половину поля при условии, что игроки имеют право выбирать элементы для выполнения хода согласно определённому порядку. То есть должны использовать элементы на крайней горизонтали и могут использовать элементы со следующих горизонталей, когда использованы элементы на предыдущих горизонталях.

Допустим, если на исходной половине поля крайней является 1 горизонталь, то игроки должны переложить все элементы с 1 горизонтали и когда на 1 горизонтали элементов не останется, то могут выбирать для выполнения хода элементы на 2 горизонтали и так далее.

В пределах исходной половины поля элементы не перекладывают, то есть каждый ход заключается в том, что игрок перекладывает элемент с исходной половины на противоположную половину поля.

Перекладывать элементы можно только в том случае, если элементы будут сопоставлены с одинаковыми цифрами каких-либо других элементов. Сопоставлять элементы неодинаковыми цифрами и не сопоставлять с другими элементами нельзя.

Если элементы сопоставлены одинаковыми цифрами, то остаются на поле.

Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо переложить больше своих элементов на крайнюю горизонталь противоположной половины поля. То есть если на противоположной половине поля крайней является 8 горизонталь, то переложённые на 8 горизонталь элементы определяют величину выигрыша.

Игра завершается, когда кто-либо из игроков не может выполнить очередной ход. То есть если на исходной половине поля, на какой-либо горизонтали остались элементы, которыми невозможно выполнить ход, то игра завершается.

- Каждая горизонталь противоположной половины поля может приносить очки в зависимости от удалённости от исходной половины поля. Допустим, на 5 горизонтали элементы приносят одно очко, на 6 горизонтали 2 очка, на 7 горизонтали 3 очка, на 8 горизонтали 4 очка.

- Может быть разрешено снимать с поля элементы противника, с одинаковыми цифрами которых сопоставлены перекладываемые элементы.

Игра домино восьмая. (правила игры)

В игре участвует любое число игроков.

Своих и чужих элементов для игроков не существует, то есть элементы третьего комплекта тасуют и располагают общей закрытой стопкой за пределом игрового поля.

Предварительно из закрытой стопки открывают один элемент и располагают на какой-либо клетке поля, после чего игра начинается и заключается в том, что игроки по очереди открывают элементы из общей закрытой стопки и выкладывают на поле.

Элементы выкладывают только в том случае, если выкладываемый элемент будет сопоставлен с одинаковыми цифрами ранее выложенных элементов. Если элемент не может быть выложен, то остаётся в руках, но прежде чем оставить элемент в руках игрок должен показать этот элемент, чтобы остальные игроки убедились, что элемент действительно не может быть выложен.

В последующем в свою очередь хода игроки могут выкладывать на поле элементы из рук, но при этом должны открыть из общей закрытой стопки один элемент, после чего могут выложить какой-либо элемент на поле.

Задача игры заключается в том, что необходимо сопоставить одинаковыми цифрами пять элементов. То есть если какие-либо пять элементов на поле сопоставлены одинаковыми цифрами, то эти элементы снимают с поля, после чего из закрытой стопки снова открывают и располагают на поле один элемент и игра продолжается.

Выигрывает тот игрок, кто снял с поля больше элементов.

Игра завершается, когда не останется элементов в общей закрытой стопке при условии, что игроки не обязаны выкладывать на поле элементы, которые остались в руках.

То есть игроки не обязаны выкладывать на поле элементы из рук, поскольку выкладывать элементы из рук целесообразно только тогда, когда выложенный элемент завершает ряд из пяти элементов, что позволяет взять элементы с поля.

Перечисленных игр достаточно, чтобы иметь краткое представление о правилах игры домино на игровом поле, и согласно предлагаемым правилам находить собственные способы игрового взаимодействия.

Если предлагаемых игр мало, то большее количество игр можно найти в основной версии правил (файлы: oskru1.pdf, oskru2.pdf), которые предназначены для основных комплектов и описывают значительно большее количество игр, в том числе таких игр, которые могут быть сыграны третьим комплектом при условии соответствующего видоизменения правил.