

Открытая игра гексадомино. (гексадомино на игровом поле) (инструкция изготовления)

На страницах 2 и 3 имеются изображения лицевых и оборотных поверхностей двух комплектов элементов гексадомино, которые необходимо напечатать и склеить. А также имеются пунктирные линии, по которым изображения надо разрезать на отдельные игровые элементы.

Чтобы совместить лицевые и оборотные изображения комплектов, 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.
- (Необходимо правильно совместить лицевые и оборотные изображения.)

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 2-3, причём принтер должен напечатать так, чтобы лицевые и оборотные поверхности комплектов на двух сторонах напечатанных листов совпали.

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

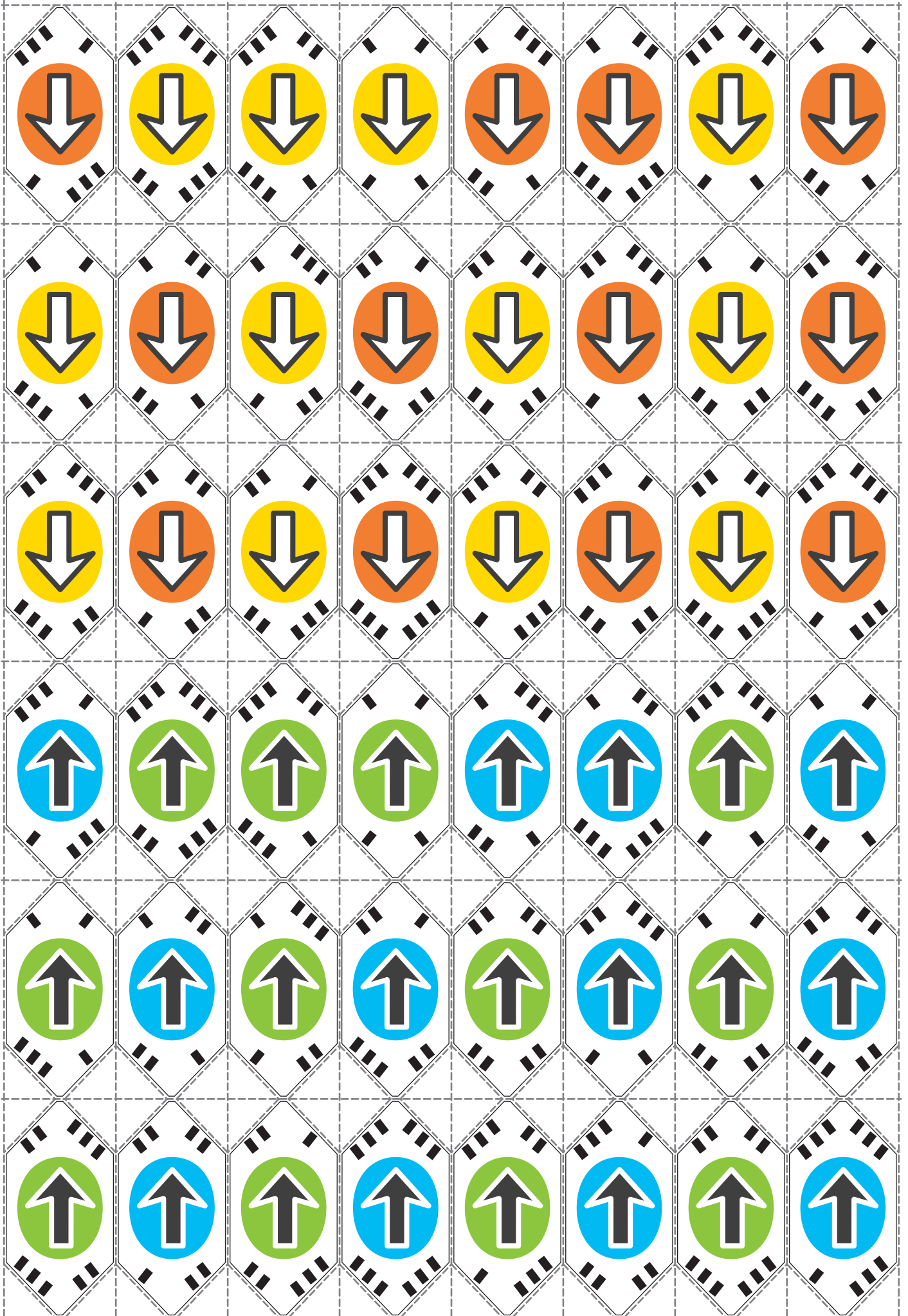
Или можно отнести файл с изображениями в печатный салон, работники которого должны сделать всё так, как необходимо для того, чтобы можно было играть.

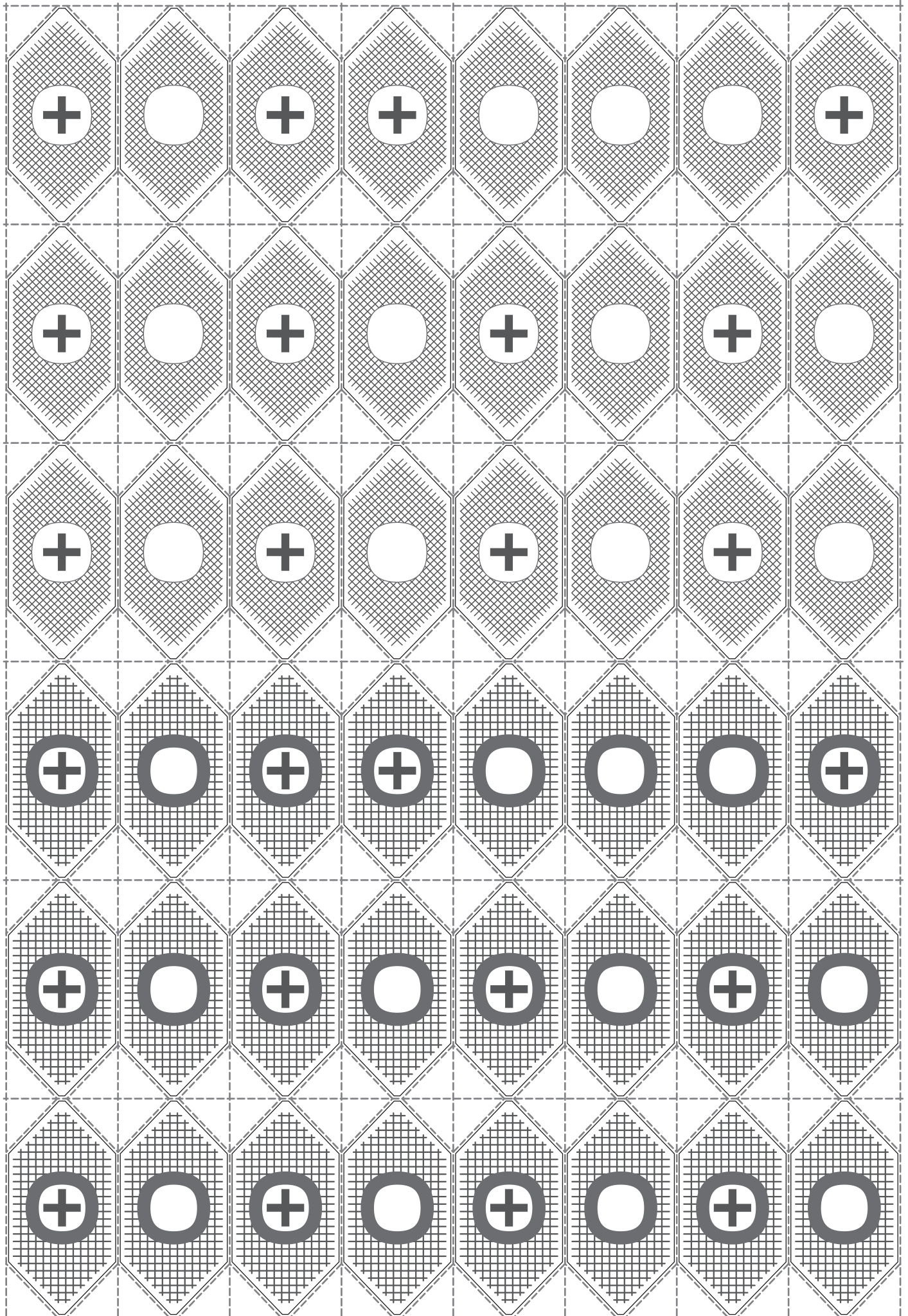
На страницах 4, 5, 6, 7 имеются изображения игрового поля, которые тоже необходимо напечатать и наклеить на плотную бумагу. Поле поделено на четыре изображения, так чтобы поместиться в формате А4. Необходимо обрезать лишние края у каждого изображения и правильно совместить их на плотной бумаге формата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

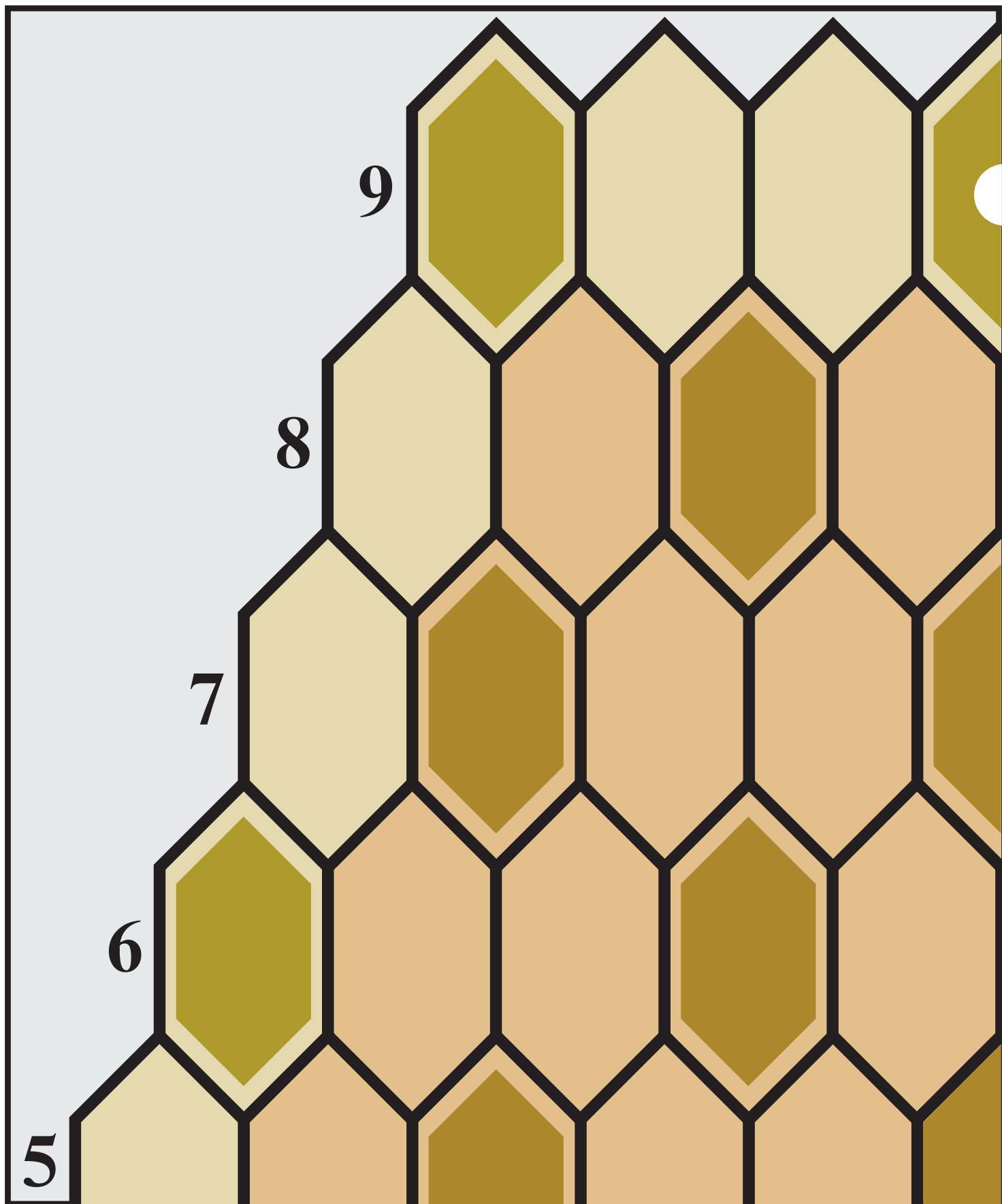
(Можно использовать собственную технологию изготовления в зависимости от возможностей принтера и программного обеспечения компьютера.)

На страницах 8-10 представлены правила игры.

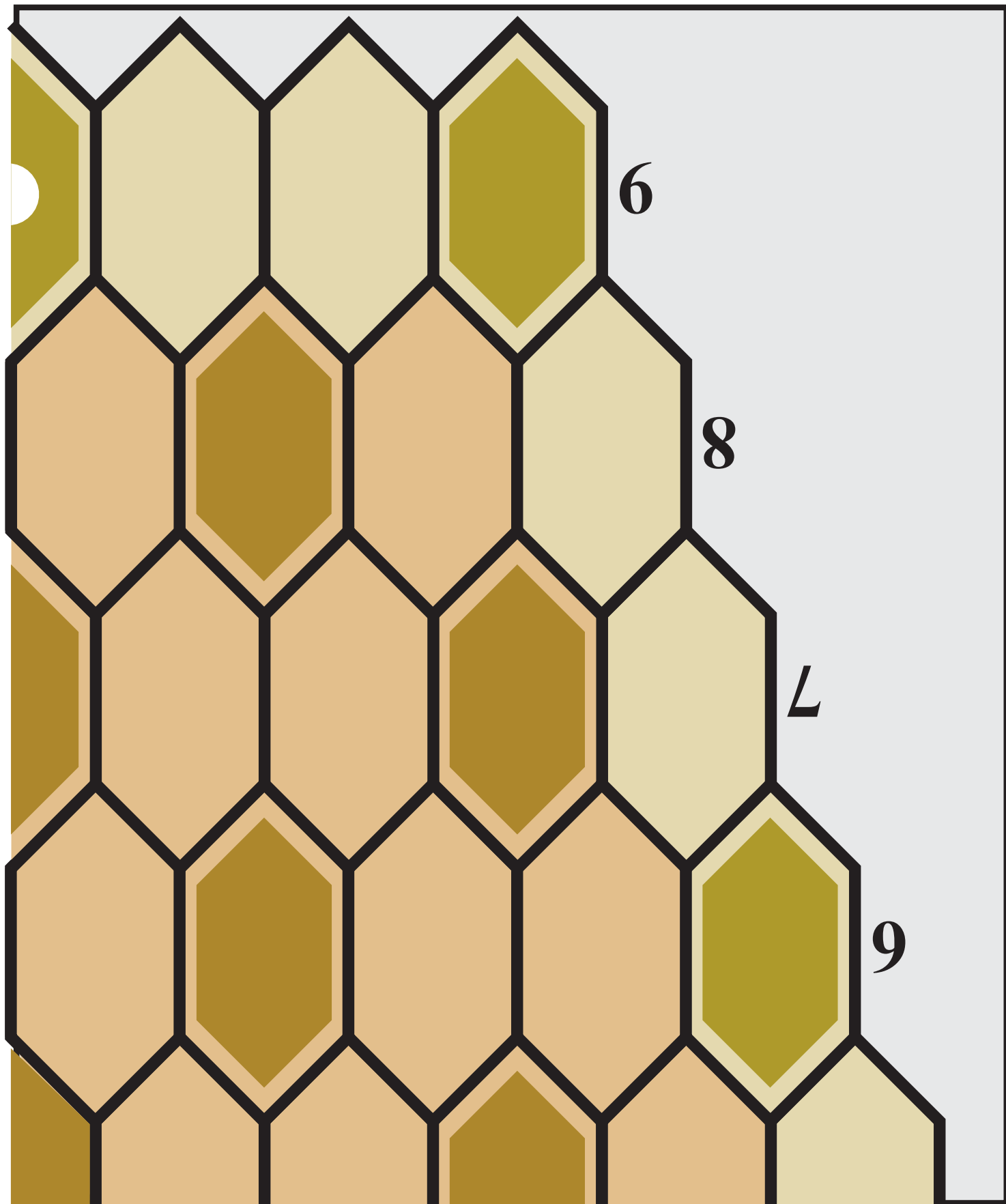




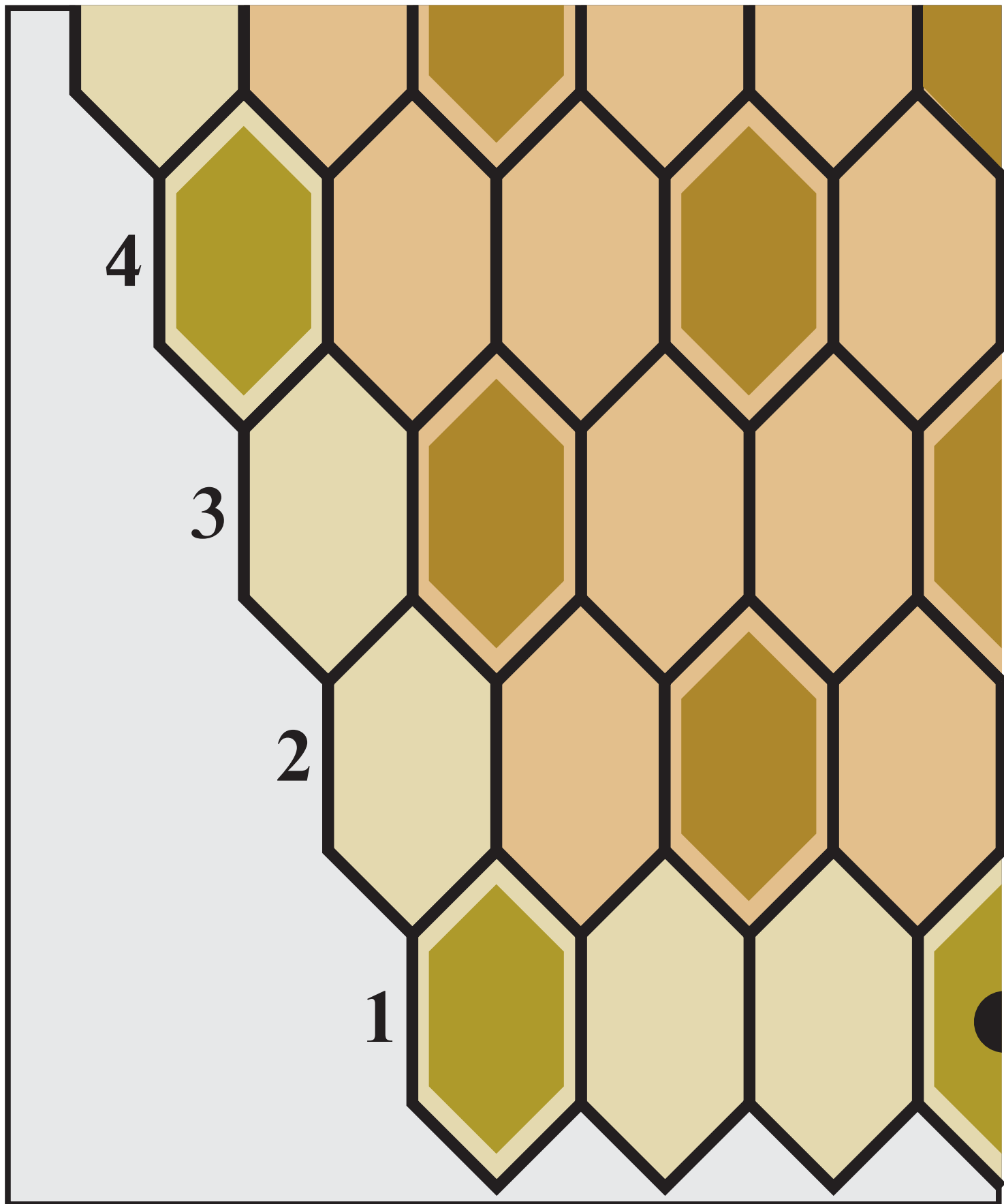
Игровое поле. (четверть первая)



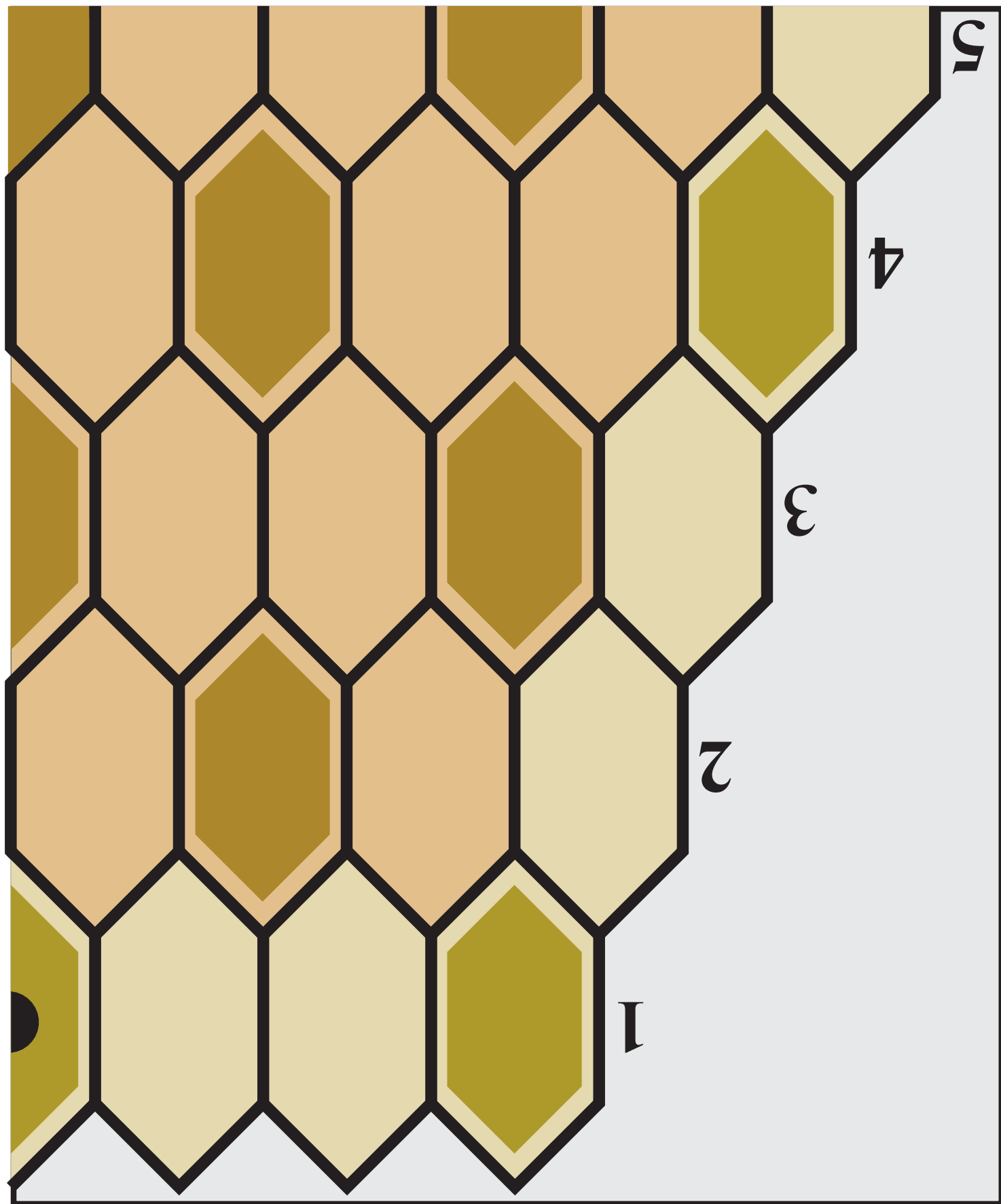
Игровое поле. (четверть вторая)



Игровое поле. (четверть третья)



Игровое поле. (четверть четвёртая)



ГЕКСАДОМИНО

открытая игра гексадомино на игровом поле

Традиционное «гексадомино» (гексамино) - это шестисторонние игровые элементы с цифрами, которые нанесены у шести сторон. Предлагаемые игровые элементы гексадомино (гексагонального домино) также имеют шестистороннюю форму, но цифры на игровые элементы нанесены у четырёх противоположащих сторон, что отличается от традиционного гексамино, и более напоминает домино и квадрадомино.

Набор игры содержит два комплекта элементов гексадомино, а также предназначенное для расположения элементов гексагональное игровое поле, клетки которого аналогичны гексагональной форме игровых элементов.

Каждый комплект гексадомино включает 24 игровых элемента, на которые нанесены все возможные комбинации цифр из интервала от 1 до 3.

Принадлежность элементов разным комплектам определяется наличием/отсутствием тёмных окружностей на оборотной стороне и контрастными ориентирующими стрелками на лицевой стороне игровых элементов.

Относительно ориентирующих стрелок цифры на сторонах игровых элементов в каждом комплекте пропорциональны, то есть если элементы ориентированы стрелками в каком-либо одном направлении, то в четырёх направлениях элементы ориентированы пропорциональным количеством цифр, причём ориентация элементов первого и второго комплектов отличается на 180 градусов.

Каждый комплект распределён на пропорциональные игровые группы, которые обозначены на оборотной стороне элементов наличием/отсутствием крестиков, а на лицевой стороне обозначены разным цветом. Элементы первого комплекта красные и жёлтые, а элементы второго комплекта зелёные и синие, что соответствует пропорциональным группам в составе комплектов.

Пропорциональные группы в составе каждого комплекта имеют пропорциональное количество цифр, которые пропорционально ориентированы относительно ориентирующих стрелок.

Устройство комплектов гексадомино аналогично устройству комплектов квадрадомино, но форма элементов разная, то есть цифры гексадомино аналогичны цифрам квадрадомино и имеют аналогичное положение относительно ориентирующих стрелок, но форма игровых элементов гексадомино соответствует клеткам гексагонального игрового поля.

Игровое поле имеет 9 горизонталей, которые обозначены числовой нотацией, и имеет 11 диагоналей, которые не имеют нотацию.

Вертикалей у гексагонального игрового поля нет, но существуют диагонали, и поэтому можно говорить, что размер гексагонального игрового поля определяется горизонталями и диагоналями при условии, что предлагаемое игровое поле имеет 9 горизонталей и 11 диагоналей.

В определённом порядке некоторые клетки игрового поля выделены тёмным цветом, причём тёмные клетки не связаны с диагоналями поля, но имеют другое значение, которое связано с правилами перемещения элементов по клеткам поля.

Клетки центрального участка поля выделены контрастным цветом.

Игры гексадомино похожи на игры домино и квадрадомино, и поэтому правила игр во многом аналогичны. Но отличие заключается в том, что на квадрагональном игровом поле перемещение элементов возможно в восьми направлениях, а на гексагональном игровом поле в шести направлениях, отчего гексагональная стратегия примитивнее квадрагональной.

Если амплитудой движения элементов является любое число клеток по диагоналям и горизонталям гексагонального поля, то примитивность стратегии нивелируется большой амплитудой хода, хотя большие расстояния на гексагональном поле сложно воспринимаются.

Если же расстоянием перемещения элементов является одна клетка, то применяется гексагональная стратегия в сочетании с возможностью экстраординарного перемещения элементов по тёмным клеткам, для чего определённые клетки игрового поля выделены тёмным цветом.

А именно если элемент находится на светлой клетке, то может быть перемещён на соседние клетки по диагонали или горизонтали, а если находится на тёмной клетке, то может быть перемещён на соседние клетки по диагонали или горизонтали, и кроме этого может быть перемещён на смежные тёмные клетки. То есть может быть перемещён на ближние тёмные клетки, которые ближе к той клетке, на которой элемент находится.

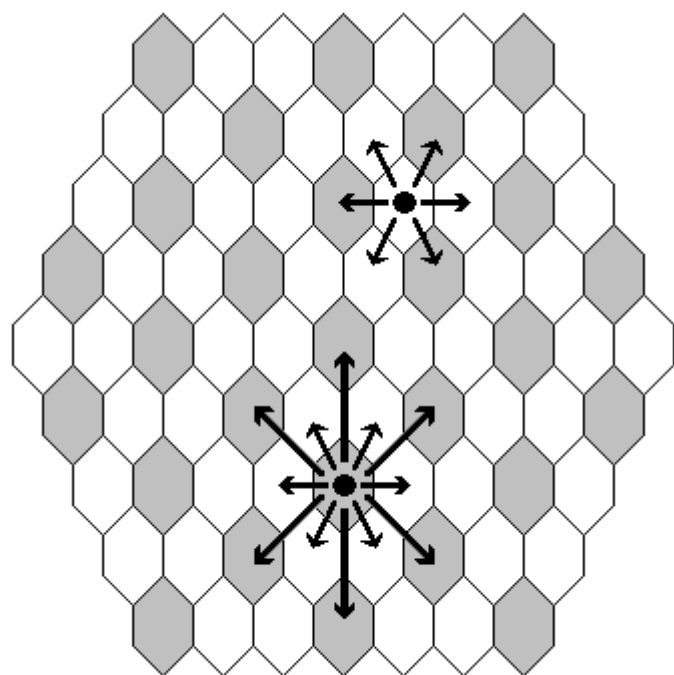


рис. 1

Допустим, если игровой элемент находится на тёмной клетке в центре поля, то имеется шесть ближних тёмных клеток, на которые может произойти перемещение.

На рис.1 схематически показаны возможности перемещения элементов на светлых и тёмных клетках, но в действительности возможности перемещения игровых элементов на гексагональном игровом поле зависят от мнения участников игры.

Предлагаемая конструкция игрового поля и игровых элементов - это экспериментальная модель, поскольку конфигурации тёмных и светлых клеток могут быть разными, и более того набор игры может содержать несколько игровых полей, которые могут быть приспособлены для проведения разных игр.

Правила игр гексадомино подробно не написаны, поскольку не известно какие концепции игры будут оптимальными и для какой игровой модели правила будут оправданы. Могут предложить только некоторые правила игровых взаимодействий, которые могут быть осуществлены посредством имеющегося игрового устройства.

Игра гексадомино 1. (правила игры)

В игре участвуют два игрока.

Для проведения игры используют какой-либо один комплект элементов. Каждый игрок играет пропорциональной группой элементов из состава используемого комплекта, то есть игроки различают свои и чужие элементы при помощи разного цвета.

Элементы одного игрока красные, а элементы второго игрока

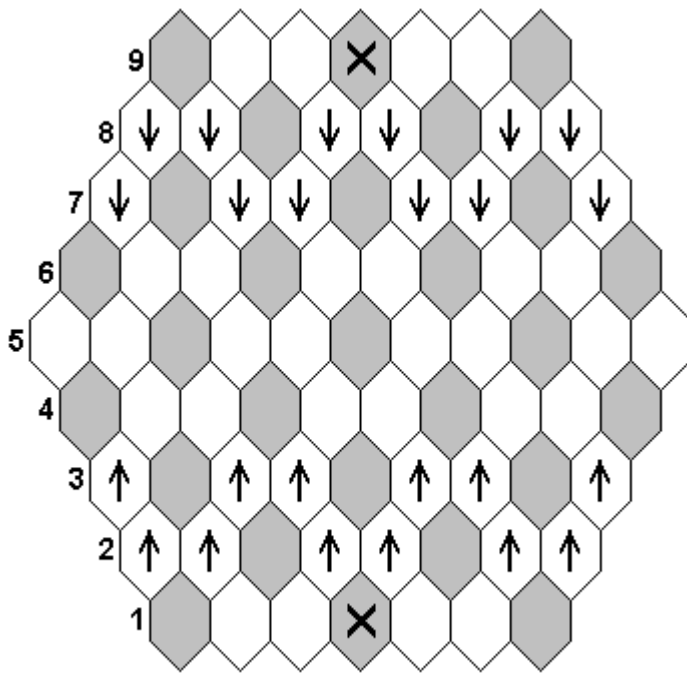


рис. 2

но цифры нанесены у четырёх фронтальных сторон, и поэтому элементы взаимодействуют, если сопоставлены фронтальными сторонами. Боковые стороны пустые и поэтому соприкосновение элементов боковыми сторонами не имеет значения.

Каждый элемент может быть сопоставлен цифрами с четырьмя элементами на соседних фронтальных клетках, что имеет значение, поскольку элементы взаимодействуют, если имеют одинаковые цифры, и может соприкасаться с двумя элементами на соседних боковых клетках, что не имеет значения.

Фронтальные клетки являются соседними по диагонали, а боковые клетки являются соседними по горизонтали.

Если в ходе игры ваш элемент сопоставлен с одинаковыми цифрами 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 переместить какой-либо свой элемент на зачётную клетку в тыл элементов противника, то есть если кто-либо из игроков перемещает элемент на зачётную клетку, то игра завершается и данный игрок выигрывает.

Зачётные клетки на реальном игровом поле отмечены точками, а на рис.2 показаны крестиками.

На зачётной клетке элемент переворачивают оборотной стороной наружу, и поэтому перемещённый на зачётную клетку элемент не обязан быть сопоставлен с одинаковыми цифрами соседних элементов.

Игра гексадомино 2. (правила игры)

Игра аналогична предыдущей игре, но отличается тем, что используют два комплекта элементов.

Каждый игрок играет элементами своего комплекта, которые предварительно тасуют и раскладывают случайно открыто на клетках поля показанных стрелками на рис.3 при условии, что принадлежащие игрокам элементы располагают на противоположных половинах

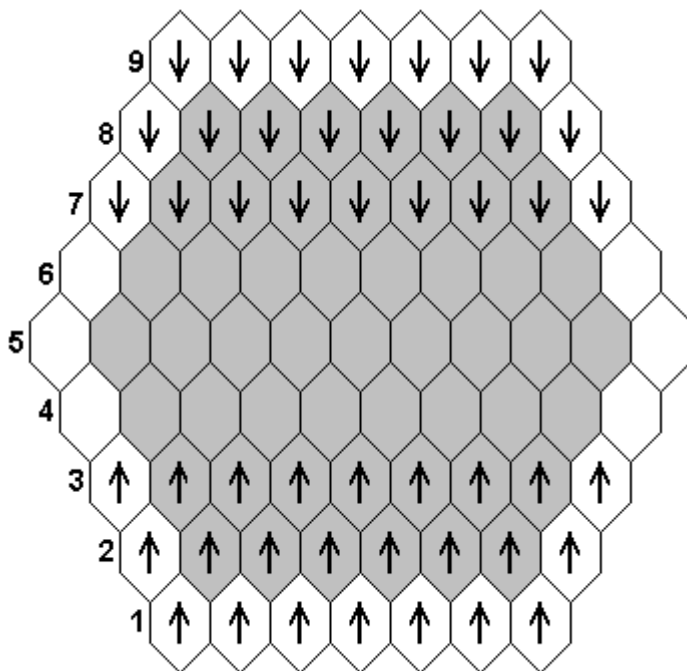


рис. 3

жёлтые, если используют первый комплект, и если используют второй комплект, то элементы одного игрока зелёные, а элементы второго игрока синие.

Предварительно принадлежащие игрокам элементы тасуют и раскладывают случайно открыто на противоположных половинах поля, на клетках показанных стрелками на рис.2, и направляют ориентирующими стрелками на противника при условии, что игроки находятся друг напротив друга по разные стороны поля. То есть элементы одного игрока раскладывают на 2-3, а элементы противоположного игрока на 8-7 горизонталях на светлых клетках, а тёмные клетки остаются свободными.

Игра заключается в том, что игроки по очереди перемещают свои элементы по клеткам поля.

Если элементы находятся на светлых клетках, то за один ход могут быть перемещены на одну клетку по диагонали или горизонтали, а если находятся на тёмных клетках, то могут быть перемещены на одну клетку по диагонали или горизонтали, а также могут быть перемещены на ближайшие тёмные клетки.

В ходе перемещений элементы могут быть не сопоставлены с другими элементами или могут быть сопоставлены с одинаковыми цифрами других элементов, но ни в коем случае не могут быть сопоставлены неодинаковыми цифрами.

В результате случайного предварительного расклада элементы могут быть сопоставлены неодинаковыми цифрами, но в ходе игры это не допускается.

Элементы гексадомино имеют шестистороннюю форму,

но цифры нанесены у четырёх фронтальных сторон, и поэтому элементы взаимодействуют, если сопоставлены фронтальными сторонами. Боковые стороны пустые и поэтому соприкосновение элементов боковыми сторонами не имеет значения.

Каждый элемент может быть сопоставлен цифрами с четырьмя элементами на соседних фронтальных клетках, что имеет значение, поскольку элементы взаимодействуют, если имеют одинаковые цифры, и может соприкасаться с двумя элементами на соседних боковых клетках, что не имеет значения.

Фронтальные клетки являются соседними по диагонали, а боковые клетки являются соседними по горизонтали.

Если в ходе игры ваш элемент сопоставлен с одинаковыми цифрами 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 переместить какой-либо свой элемент на зачётную клетку в тыл элементов противника, то есть если кто-либо из игроков перемещает элемент на зачётную клетку, то игра завершается и данный игрок выигрывает.

Зачётные клетки на реальном игровом поле отмечены точками, а на рис.2 показаны крестиками.

На зачётной клетке элемент переворачивают оборотной стороной наружу, и поэтому перемещённый на зачётную клетку элемент не обязан быть сопоставлен с одинаковыми цифрами соседних элементов.

поля и направляют ориентирующими стрелками на противника. Игроки различают свои и чужие элементы при помощи цвета, а также при помощи контрастных и разнонаправленных ориентирующих стрелок.

Игра заключается в том, что игроки по очереди перемещают свои элементы по клеткам поля.

Расстоянием перемещения элементов за один ход является любое число клеток по диагонали или горизонтали. Тёмные клетки поля не имеют значения, то есть экстраординарное перемещение элементов по тёмным клеткам не применяется.

В ходе перемещений элементы могут быть не сопоставлены с другими элементами или могут быть сопоставлены с одинаковыми цифрами других элементов, но неодинаковыми цифрами элементы сопоставлены быть не могут.

(Возможен вариант игры, в котором допускается сопоставление элементов не только одинаковыми цифрами, но и неодинаковыми цифрами.)

Если вы сопоставили свой элемент с одинаковыми цифрами каких-либо элементов противника, то снимаете с поля и исключаете из игры такие элементы противника. Сопоставленные одинаковыми цифрами свои элементы остаются на поле.

Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо переместить какой-либо свой элемент на зачётную клетку на половине поля противника (зачётные клетки отмечены точками).

В результате предварительного расположения элементов на

поле зачётные клетки заняты элементами, и в ходе игры каждый игрок может перемещать любые свои элементы на зачётную клетку на своей половине поля. Поэтому необходимо освободить от элементов противника зачётную клетку на половине поля противника, и только тогда можно перемещать на зачётную клетку выигрышный элемент, поскольку друг на друга элементы не накладываются.

Если игрок перемещает элемент на зачётную клетку на половине поля противника, то переворачивает этот элемент обратной стороной наружу, что означает выигрыш, после чего игра завершается.

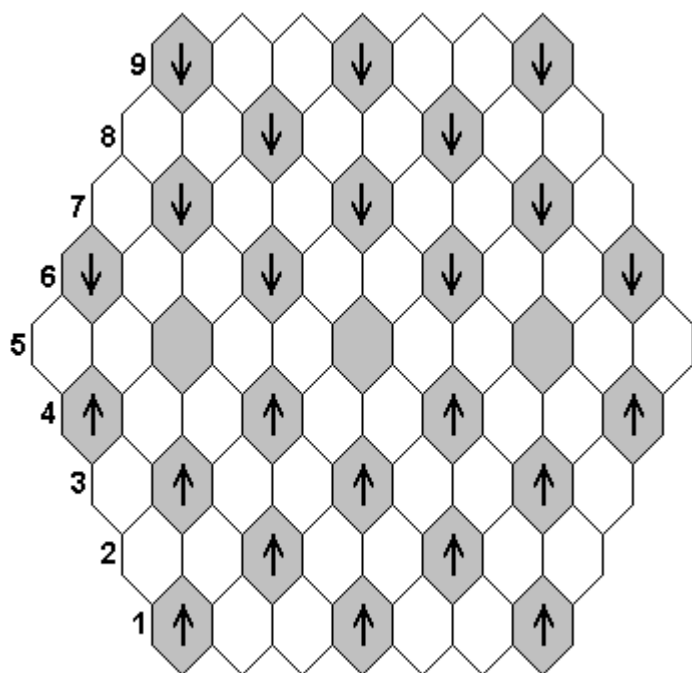


рис. 4

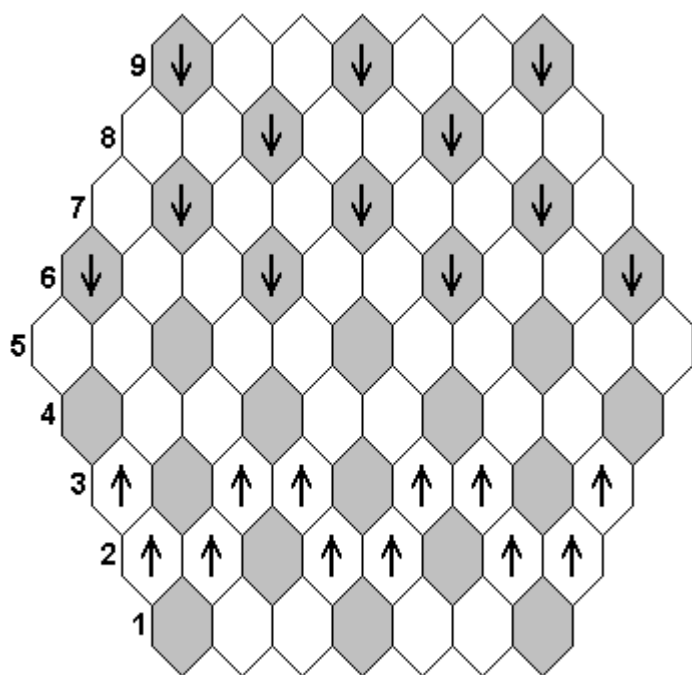


рис. 5

Для элементов на светлых клетках запретными являются тёмные клетки, а для элементов на тёмных клетках запретными являются светлые клетки.

Остальные правила такого варианта игры аналогичны основному варианту игры.

Три приведённые игры показывают различные возможности предварительного расположения и перемещения элементов гексадомино на клетках игрового поля, но показывают лишь некоторые потенциальные возможности предлагаемой конфигурации поля.

Другие возможные игры не рассматриваются.

Игра гексадомино 3. (правила игры)

В игре участвуют два игрока.

Каждый игрок играет пропорциональной группой элементов из состава какого-либо одного комплекта, которые предварительно тасуют и раскладывают случайно открыто на тёмных клетках, на противоположных половинах поля так, как показано стрелками на рис.4, и направляют ориентирующими стрелками на противника.

Игра заключается в том, что игроки по очереди перемещают свои элементы за один ход на одну клетку по диагонали или горизонтали, но перемещают только по светлым клеткам. То есть предварительно элементы расположены на тёмных клетках, но в ходе игры перемещаются по светлым клеткам. Тёмные клетки являются запретными, то есть если элемент перемещён с тёмной клетки на светлую, то в последующем на тёмные клетки не перемещается.

В ходе перемещений элементы могут быть сопоставлены с одинаковыми цифрами других элементов или не сопоставлены с другими элементами, но неодинаковыми цифрами ни в коем случае сопоставлены быть не могут.

Если элементы сопоставлены одинаковыми цифрами, то остаются на поле, то есть никакие элементы с поля не снимают.

Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо переместить свои элементы с исходной половины поля на противоположную половину поля при условии, что границей между половинами поля является центральный горизонтальный ряд клеток, а также при условии, что клетки центральной горизонтали являются пограничными и не относятся ни к одной из половин.

Необычной особенностью данной игры является то, что игроки решают общую задачу, то есть не выигрывают и не проигрывают, но достигают цели, если каждый игрок переместил все свои элементы со своей половины на противоположную половину поля. То есть цель игры заключается в том, что необходимо наиболее оптимальным образом решить задачу игры.

По существу игра является пасьянсом, который решают два игрока, но каждый игрок в свою очередь хода перемещает свои элементы.

- Предварительно принадлежащие игрокам пропорциональные группы элементов могут быть расположены на поле так, как показано стрелками на рис.5, то есть элементы одного игрока на тёмных клетках одной половины поля, а элементы второго игрока на светлых клетках 2-3 горизонталей на противоположной половине поля.

В таком варианте игры один игрок перемещает свои элементы по светлым клеткам, а второй игрок по тёмным клеткам.

То есть на светлых клетках элементы перемещаются за один ход на одну клетку по диагонали или горизонтали только по светлым клеткам, и не могут быть перемещены на тёмные клетки, а на тёмных клетках элементы перемещаются на ближайшие тёмные клетки и не могут быть перемещены на светлые клетки.