

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

На страницах 2, 3, 4, 5 имеются изображения лицевых и оборотных поверхностей двух комплектов элементов квадрадомино, 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 и 4-5, 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.

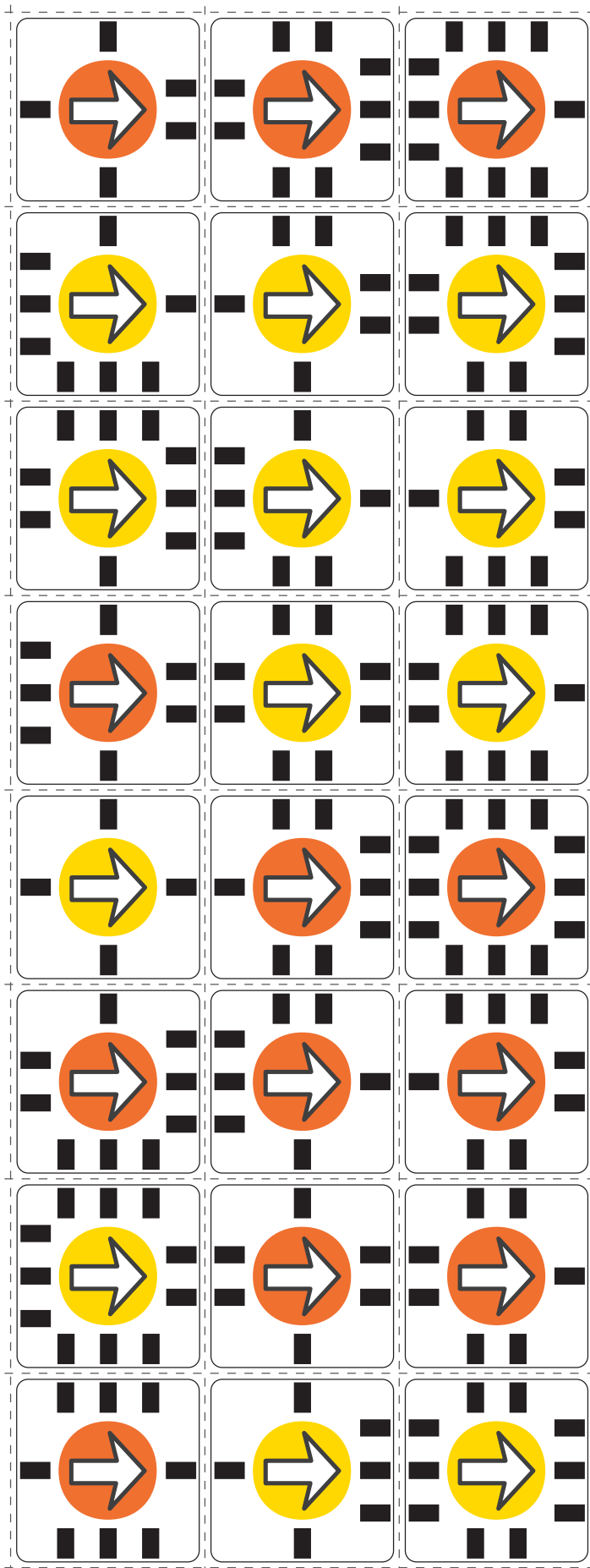
Или можно отнести файл с изображениями в печатный салон, работники которого должны сделать всё так, как необходимо для того, чтобы можно было играть.

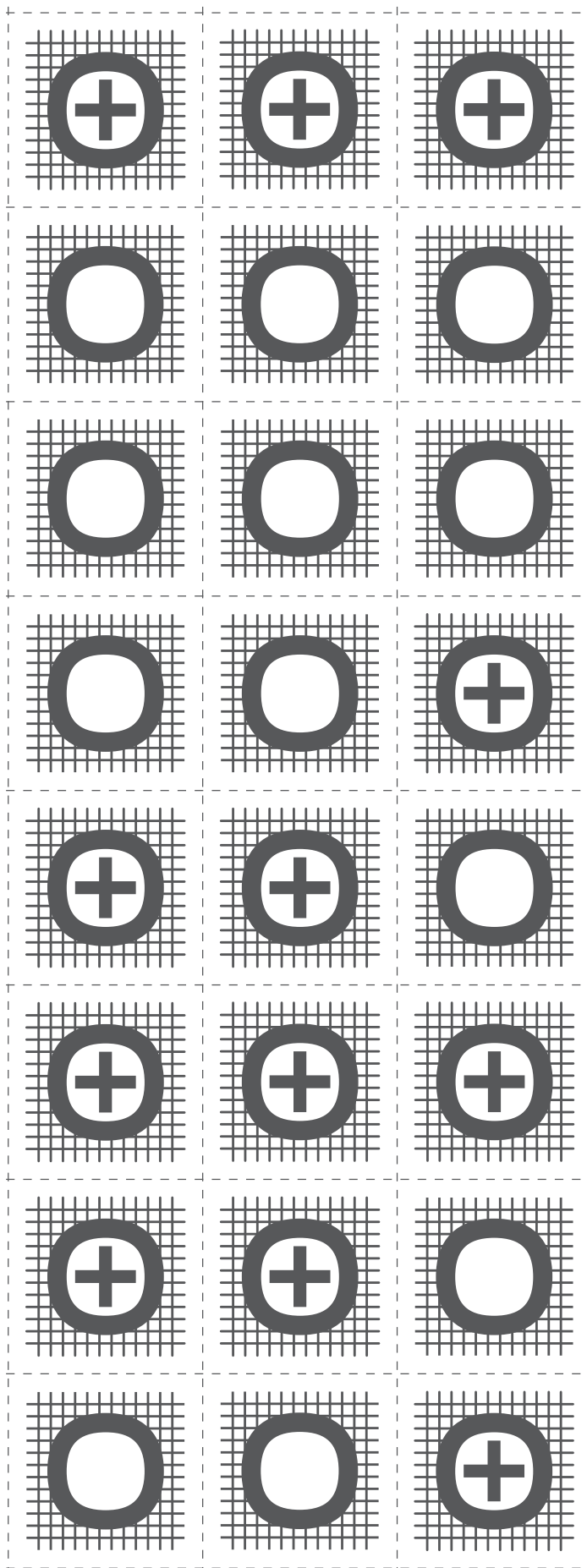
На страницах 6, 7, 8, 9 имеются изображения игрового поля, которые тоже необходимо напечатать и наклеить на плотную бумагу. Поле поделено на четыре изображения, так чтобы поместиться в формате А4. Необходимо обрезать лишние края у каждого изображения и правильно совместить их на плотной бумаге формата А2.

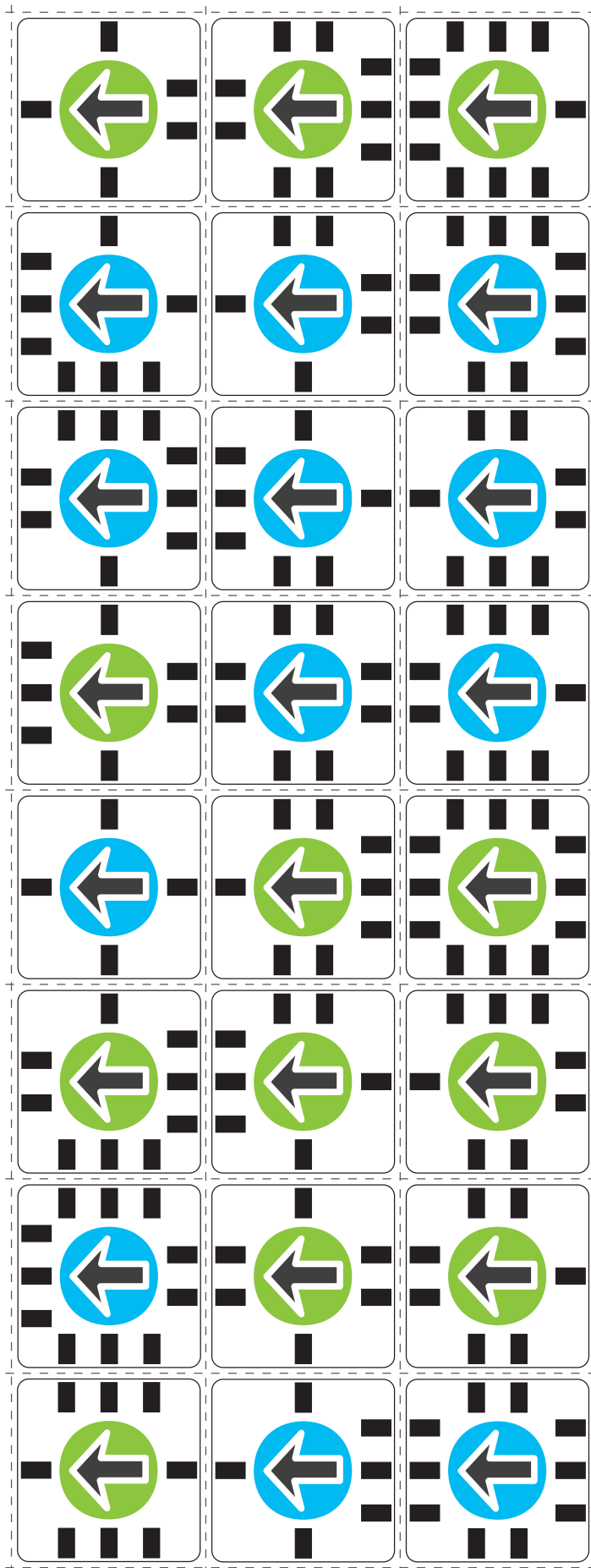
Можно сделать складное поле, наклеив изображения двух четвертей на один лист формата А3, а изображения двух противоположных четвертей на второй лист формата А3, после чего соединить два листа скотчем, получив таким образом соединённые две половины поля.

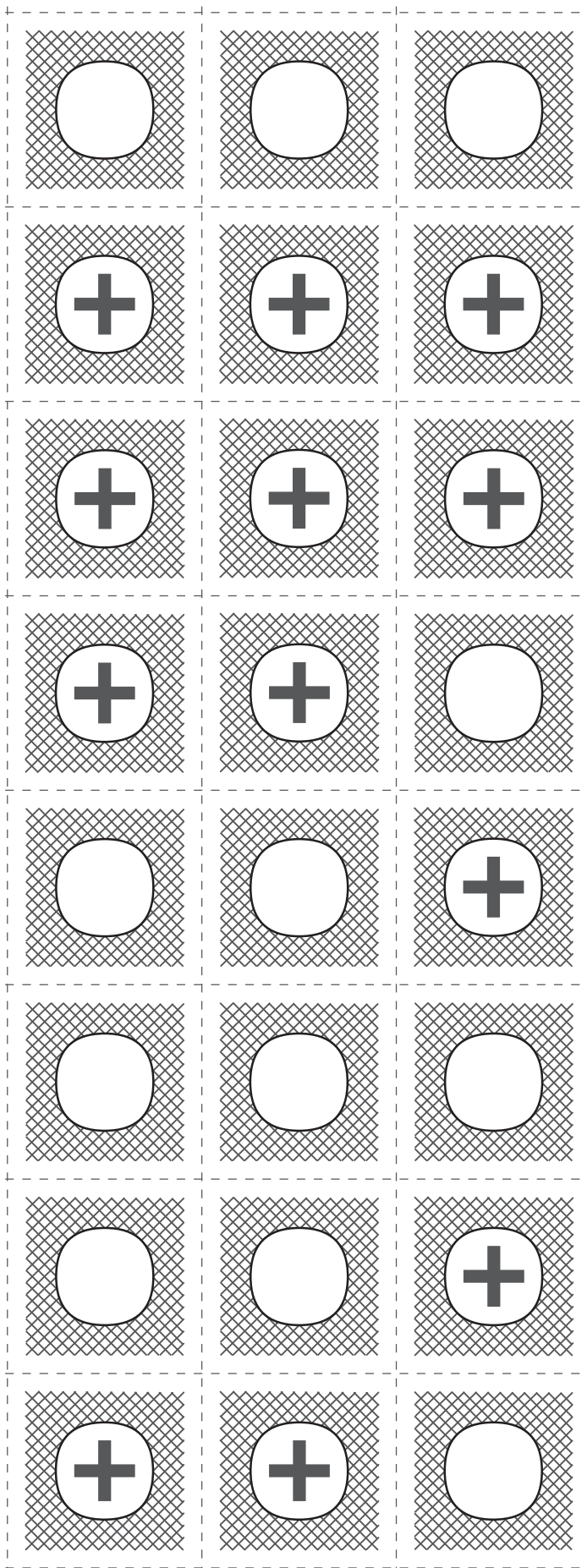
(Можно использовать собственную технологию изготовления в зависимости от возможностей принтера и программного обеспечения компьютера.)

На страницах 10-21 представлены правила игры.









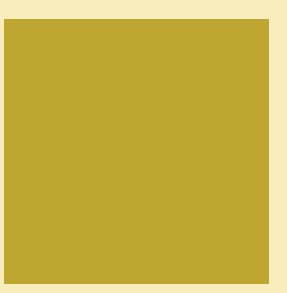

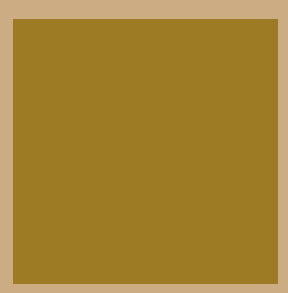

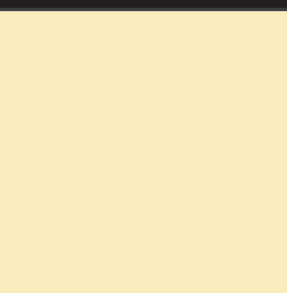
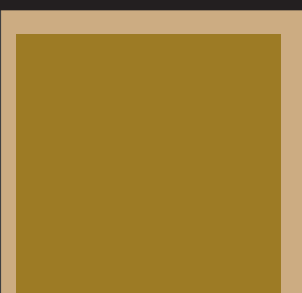

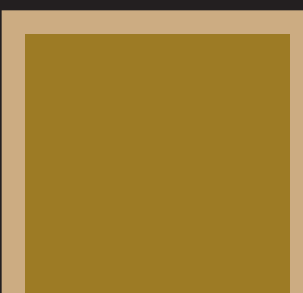
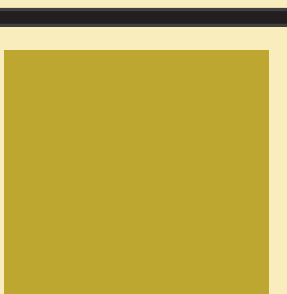

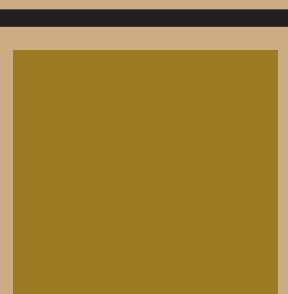

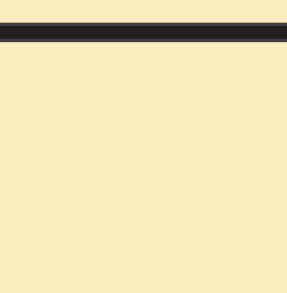
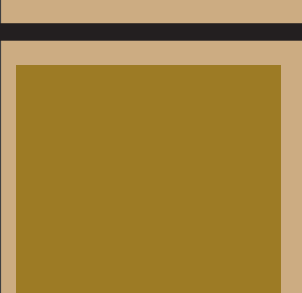

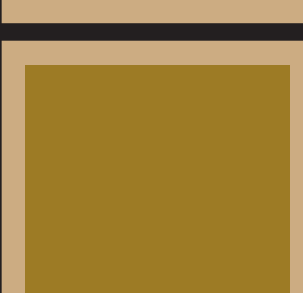
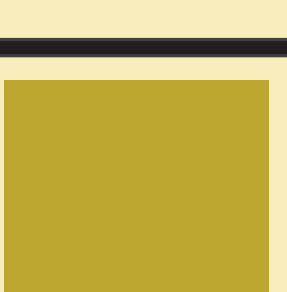
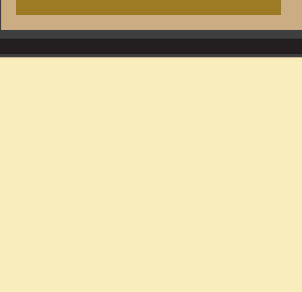
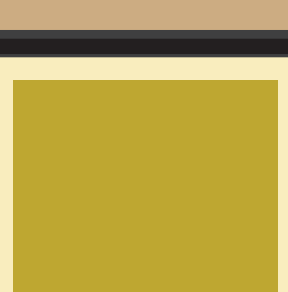
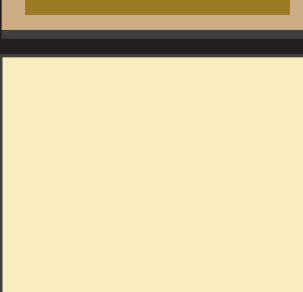
Игровое поле. (четверть первая)

	А	В	С	Д
9	Yellow	Dark Olive	Yellow	Dark Olive
8	Dark Olive	Light Brown	Dark Olive	Light Brown
7	Yellow	Dark Olive	Light Brown	Dark Olive
6	Dark Olive	Light Brown	Dark Olive	Light Brown
5	Yellow	Dark Olive	Light Brown	Dark Olive

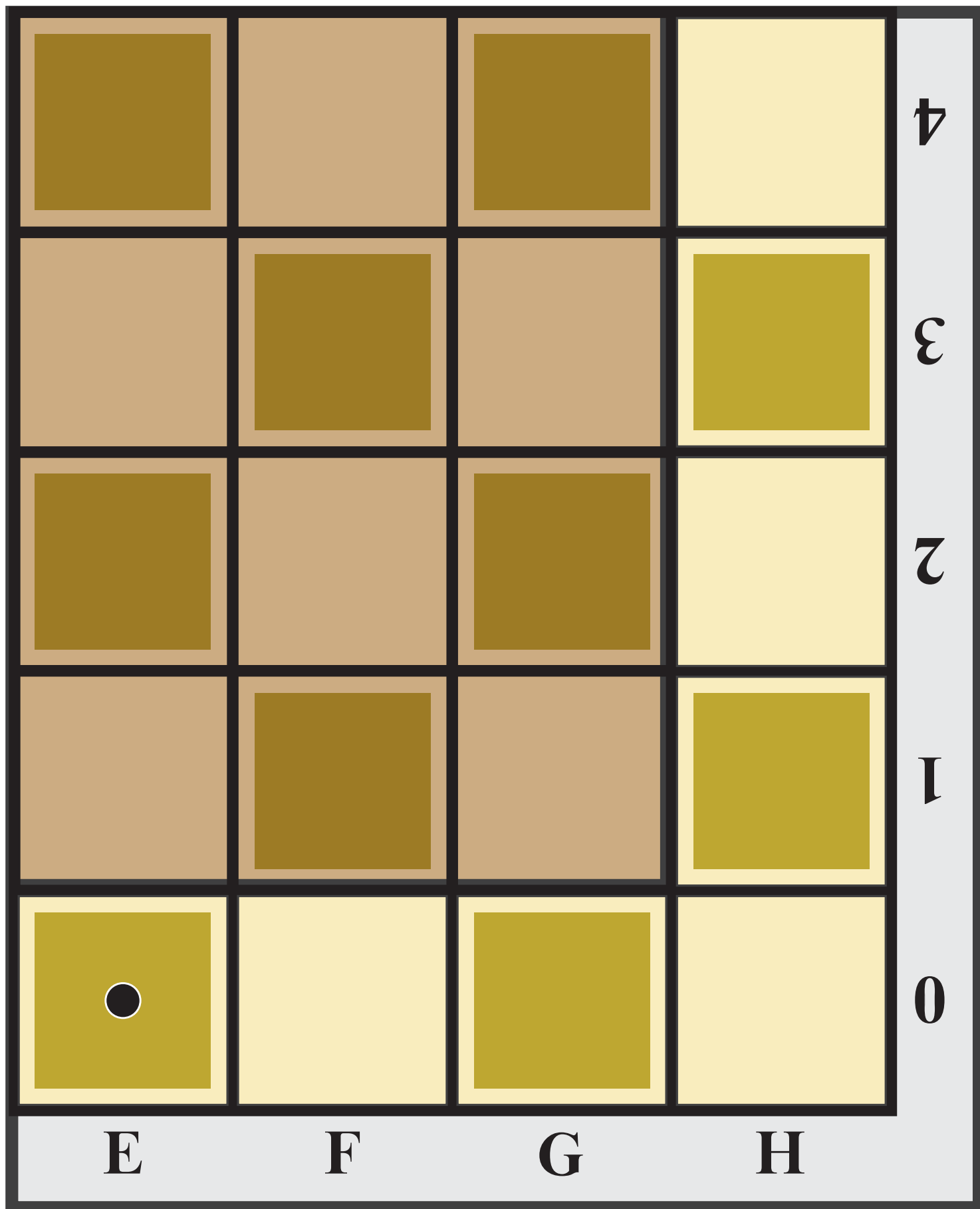
Игровое поле. (четверть вторая)

Е	Я	Г	Н	
○				6
				8
				7
				9
				5

Игровое поле. (четверть третья)

4				
3				
2				
1				
0				
	A	B	C	D

Игровое поле. (четверть четвёртая)



КВАДРАДОМИНО (игра квадрa-домино на игровом поле)

Предлагаемый набор игры содержит два комплекта элементов квадрaдомино, а также предназначенное для расположения элементов клеточное игровое поле.

Каждый комплект включает 24 четырёхсторонних элемента, на которые нанесены все возможные комбинации цифр из интервала от 1 до 3. Цифры нанесены у четырёх сторон игровых элементов в виде рисок.

Принадлежность элементов разным комплектам определяется наличием/отсутствием тёмных окружностей на оборотной стороне и контрастными ориентирующими стрелками на лицевой стороне 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 каждом из четырёх направлений элементы направлены пропорциональным количеством цифр, причём элементы первого и второго комплектов имеют разную ориентацию, которая отличается на 180 градусов.

Каждый комплект распределён на пропорциональные игровые группы, которые имеют пропорциональное количество цифр пропорционально ориентированных относительно ориентирующих стрелок. Пропорциональные игровые группы 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.

Таким образом, комплекты элементов квадрaдомино определённым образом организованы и обозначены, что позволяет участникам игры играть элементами своего комплекта или пропорциональной группы, и позволяет отличать свои элементы от чужих при помощи имеющихся обозначений. Это обеспечивает равные шансы на выигрыш и оптимальное взаимодействие элементов в ходе игры при условии, что при расположении элементов на поле соблюдается определённое направление ориентирующих стрелок.

Игровое поле имеет 10 горизонтальных и 8 вертикальных рядов клеток, которые имеют буквенную и числовую нотацию. Форма клеток соответствует квадратной форме элементов. В шашечном порядке клетки чередуются на светлые и тёмные, что позволяет видеть диагонали поля. Клетки центрального участка поля выделены контрастным цветом, что необходимо для проведения некоторых игр.

Игры квадрaдомино во многом аналогичны играм домино, но четырёхсторонняя форма квадрaдомино значительно отличает игровые процессы, поскольку игровые элементы имеют иные возможности взаимодействия. Правила игр квадрaдомино подробно не написаны и представлены только наиболее очевидные способы игрового взаимодействия, поскольку многие игровые методы могут быть взяты из игр домино.

В дальнейшем описании игры приведены под номерами. Под звёздочками приведены возможные варианты.

Игра 1.

В игре участвует любое число игроков.

Игра проводится двумя комплектами элементов, которые предварительно тасуют и располагают закрытой стопкой за пределом игрового поля. Своих и чужих элементов для игроков не существует, то есть игра заключается в том, что игроки по очереди открывают по одному элементу из общей закрытой стопки и выкладывают на поле, причём могут ориентировать элементы стрелками в любом направлении.

Игра проводится на 48 клетках центрального участка поля. Первый элемент можно выложить на любую из используемых клеток, а в последующем элементы выкладывают только в том случае, если выкладываемые элементы будут сопоставлены с одинаковыми цифрами ранее выложенных элементов.

Поскольку элементы четырёхсторонние, то необходимо учитывать, что каждый элемент может быть сопоставлен с четырьмя элементами, которые возможно находятся на соседних клетках по вертикали и горизонтали. Если элементы находятся на соседних клетках по диагонали, то это не имеет значения.

Если игрок открыл элемент из общей закрытой стопки и не может выложить на поле, то такой элемент остаётся в руках. В последующем в свою очередь хода игроки могут выкладывать на поле элементы из рук, если появляется возможность, и при этом не открывают элементы из закрытой стопки.

Когда все элементы из закрытой стопки открыты, игроки имеют право перекладывать элементы на поле, то есть в свою очередь хода каждый игрок перекладывает какой-либо один элемент и может выложить на поле какой-либо один элемент из рук. То есть элементы перекладывают так, чтобы можно было выложить на поле элементы из рук.

Перекладываемые элементы также должны быть сопоставлены с одинаковыми цифрами других элементов, то есть в любом случае неодинаковыми цифрами элементы не могут быть сопоставлены.

Если в руках не остаётся элементов, то такие игроки выигрывают. Проигрывает тот игрок, у кого остались элементы в руках, когда у остальных игроков элементов в руках не осталось.

- Игра может быть пасьянсом.

Задача пасьянса заключается в том, что необходимо согласно правилам игры выложить все элементы на 48 клеток центрального участка поля. При этом необходимо обязательно выкладывать элементы, если на поле есть элементы, с одинаковыми цифрами которых могут быть сопоставлены выкладываемые элементы, и только если элементы не могут быть сопоставлены с одинаковыми цифрами других элементов, то остаются за пределом поля и могут быть выложены, когда игрок посчитает это целесообразным.

Игра 2.

Игра аналогична предыдущей игре, но отличается тем, что предварительно используемые элементы располагают на поле. То есть два комплекта элементов тасуют и раскладывают оборотной стороной наружу в случайном порядке на 48 клетках

центрального участка поля, после чего игроки по очереди открывают элементы и оставляют на тех клетках, на которых элементы открыты, или перекадывают на другие свободные клетки. Но при условии, что открытые элементы могут быть сопоставлены с одинаковыми цифрами других открытых элементов и не могут быть сопоставлены неодинаковыми цифрами.

Направление ориентирующих стрелок при расположении элементов на поле может быть любым.

Если открытый элемент не может быть оставлен на поле, то такой элемент забирают в руки. В последующем в свою очередь хода игроки имеют право выкладывать на поле элементы из рук и при этом не обязаны открывать элемент на поле. Но если игрок открыл элемент, то в данную очередь хода не может выложить элемент из рук.

Когда все элементы открыты, игроки имеют право перекадывать имеющиеся на поле элементы и выкладывать на поле элементы из рук. То есть в свою очередь хода каждый игрок может переложить какой-либо один элемент и выложить на поле какой-либо один элемент из рук, а также может переложить какой-либо элемент, не выкладывая элемент из рук.

Игра завершается, когда все элементы на поле открыты и остались элементы в руках только у одного из игроков. Данный игрок проигрывает.

- Может быть разрешено открывать на поле только такие элементы, которые находятся на соседних клетках по вертикали или горизонтали рядом с ранее открытыми элементами.

- Игра может быть пасьянсом, то есть в этом случае необходимо открыть все элементы и согласно правилам игры сопоставить одинаковыми цифрами на 48 клетках центрального участка поля.

Игра 3.

В игре участвуют четыре игрока.

Предварительно элементы двух комплектов тасуют и раскладывают случайно закрыто на клетках центрального участка поля.

Игра заключается в том, что игроки по очереди открывают элементы и оставляют на тех клетках, на которых элементы открыты, или перекадывают на другие свободные клетки центрального участка поля, если свободные клетки имеются. При условии, что открытые элементы могут быть сопоставлены одинаковыми цифрами и не могут быть сопоставлены неодинаковыми цифрами.

Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо расположить в ряд по вертикали, горизонтали или диагонали минимум три элемента ориентированных стрелками в каком-либо одном направлении. То есть каждому игроку соответствует какое-либо одно из четырёх направлений, в котором необходимо ориентировать располагаемые на поле элементы.

Если открытый элемент не может быть сопоставлен с одинаковыми цифрами других элементов, а также если элемент не может быть ориентирован в необходимом для игрока направлении и игрок не хочет располагать элемент на поле, то такой элемент остаётся в руках. В последующем в свою очередь хода игроки могут выкладывать на поле элементы из рук, но при этом не должны открывать элементы на поле.

Если минимум три элемента на поле ориентированы стрелками в одном направлении и расположены на соседних клетках в ряд по вертикали, горизонтали или диагонали, то выигрывает и прекращает игру тот игрок, кому соответствует направление ориентирующих стрелок.

Если у выигравшего игрока остались элементы в руках, то такие элементы исключаются из дальнейшей игры.

Игра завершается, когда выигрывают и завершают игру трое игроков и остаётся один не выигравший игрок.

Когда все элементы на поле открыты, игроки имеют право в свою очередь хода выкладывать элементы из рук или перекадывать какие-либо элементы на поле, но в любом случае выкладываемые или перекадываемые элементы должны быть сопоставлены одинаковыми цифрами.

- Каждый игрок может играть элементами одной из четырёх пропорциональных групп из состава используемых комплектов. То есть каждому игроку может быть разрешено открывать на поле элементы своей пропорциональной группы. А именно одному игроку разрешено открывать элементы с тёмной окружностью и крестиком, второму игроку с тёмной окружностью без крестика, третьему игроку без тёмной окружности и крестика, четвёртому игроку без тёмной окружности с крестиком, которые имеются на оборотной стороне игровых элементов.

При этом задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо расположить в ряд элементы своей пропорциональной группы, не зависимо от направления ориентирующих стрелок. То есть на лицевой стороне игровых элементов пропорциональным группам соответствует разный цвет и значит, каждому игроку необходимо расположить в ряд по вертикали, горизонтали или диагонали минимум три элемента своего цвета.

Игра 4.

В игре участвует любое число игроков.

Предварительно элементы двух комплектов тасуют и раскладывают в случайном порядке на клетках центрального участка поля, причём на светлых клетках элементы располагают открыто, а на тёмных клетках закрыто.

Игра заключается в том, что игроки по очереди открывают имеющиеся на поле закрытые элементы и не могут использовать для выполнения хода открытые элементы.

Открываемые элементы остаются на тех клетках, на которых открыты, или могут быть переложены на другие свободные клетки центрального участка поля, если свободные клетки имеются. Направление ориентирующих стрелок при расположении элементов на поле не имеет значения.

Особенностью данной игры является то, что открытые элементы могут быть расположены на поле только в том случае, если не будут сопоставлены одинаковыми цифрами. Если элемент не может быть сопоставлен с одинаковыми цифрами других открытых элементов, то остаётся в руках.

В последующем в свою очередь хода игроки могут выкладывать на поле элементы из рук, если появляется возможность, и при этом не обязаны открывать элементы на поле.

Игра завершается, когда все элементы на поле открыты и когда все возможные элементы из рук выложены на поле. Выигрывает тот игрок, у кого не осталось элементов или осталось меньше элементов в руках.

- Может быть разрешено выкладывать элементы из рук только тогда, когда все элементы на поле открыты, то есть в этом случае игроки обязаны открывать имеющиеся на поле закрытые элементы, и начинают выкладывать элементы из рук, когда закрытых элементов на поле не осталось.

Игра 5.

Игра является пасьянсом.

Предварительно элементы двух комплектов тасуют и раскладывают случайно открыто на клетках центрального участка поля.

Перед началом пасьянса игрок снимает с поля один любой элемент и располагает за пределом поля, после чего начинает перекладывать элементы на свободную клетку при условии, что свободными становятся те клетки центрального участка поля, которые освобождаются в результате предыдущего перекладывания.

Переложить можно любой элемент, но только в том случае, если перекладываемый элемент будет сопоставлен с одинаковыми цифрами других элементов. Направление ориентирующих стрелок при перекладывании элементов не имеет значения.

Задача пасьянса заключается в том, что необходимо в результате перекладывания ориентировать все элементы в каком-либо одном направлении. То есть если на каком-либо вертикальном или горизонтальном ряду клеток все элементы ориентированы стрелками в одном направлении, то игрок снимает все элементы с такого вертикального или горизонтального ряда.

Пасьянс считается решённым, если все элементы сняты с поля при условии, что предварительно снятый с поля элемент можно выложить на поле, когда это необходимо.

- Может быть разрешено не только перекладывать элементы на свободные клетки, но и переориентировать на тех клетках, на которых элементы находятся, но в любом случае перекладываемые или переориентируемые элементы должны быть сопоставлены с одинаковыми цифрами других элементов.

Игра 6.

В игре участвует любое число игроков.

Предварительно элементы двух комплектов тасуют и раскладывают случайно открыто на клетках центрального участка поля.

Игра заключается в том, что в свою очередь хода каждый игрок имеет право снять с поля такие элементы, которые в результате случайного предварительного расклада оказались сопоставленными одинаковыми цифрами, или имеет право переориентировать какой-либо элемент и снять с поля такие элементы, которые были сопоставлены одинаковыми цифрами в результате переориентирования.

Кроме этого в свою очередь хода игроки могут перекладывать элементы на свободные клетки и снимать с поля те элементы, которые сопоставлены с одинаковыми цифрами переложённого элемента.

Перекладывать или переориентировать элементы можно только в том случае, если при этом не происходит сопоставление каких-либо элементов неодинаковыми цифрами.

Направление ориентирующих стрелок при перекладывании элементов не имеет значения.

Задача игры заключается в том, что выигрывает тот игрок, кто снял с поля больше элементов.

Игра завершается, когда оставшиеся на поле элементы не могут быть сопоставлены одинаковыми цифрами.

- Может быть запрещено перекладывать элементы, но разрешено перемещать по клеткам поля, то есть в этом случае можно перемещать элементы и снимать с поля те элементы, которые сопоставлены одинаковыми цифрами в результате перемещения. При условии, что за один ход элементы перемещаются на любое число клеток по вертикали, горизонтали или диагонали, но только в том случае, если в результате перемещения не происходит сопоставление каких-либо элементов неодинаковыми цифрами.

При перемещении нельзя изменять направление ориентирующих стрелок, то есть если элементы перекладывают, то изменять направление стрелок можно, а если перемещают, то направление стрелок не изменяется.

Игра 7.

В игре участвует любое число игроков.

Предварительно два комплекта элементов тасуют и располагают закрытой стопкой за пределом игрового поля.

Игра заключается в том, что игроки по очереди открывают элементы из закрытой стопки и выкладывают на поле, причём могут сопоставлять выкладываемые элементы с одинаковыми цифрами других элементов или могут не сопоставлять с другими элементами, но неодинаковыми цифрами элементы сопоставлены быть не могут.

Если выкладываемый элемент сопоставлен с одинаковыми цифрами каких-либо элементов, то такие элементы переворачивают обратной стороной наружу на тех клетках, на которых элементы находятся, причём переворачивают обязательно. То есть выкладываемый элемент остаётся открытым, а переворачивают те элементы, с одинаковыми цифрами которых сопоставлен выкладываемый элемент.

Направление ориентирующих стрелок при выкладывании элементов на поле не имеет значения.

Если минимум пять перевёрнутых элементов образовали ряд по вертикали, горизонтали или диагонали, то такие элементы снимают с поля. То есть задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо в свою очередь хода перевернуть такой элемент или элементы, которые в совокупности с другими перевёрнутыми элементами составят ряд по вертикали, горизонтали или диагонали, чтобы снять такие элементы с поля.

Игра завершается, когда все элементы из закрытой стопки открыты и выложены на поле. Выигрывает тот игрок, кто снял с поля больше элементов.

- Если в игре участвуют четыре игрока, то одному игроку может быть необходимо расположить перевёрнутые элементы в ряд по вертикали, второму игроку по горизонтали, третьему игроку по диагонали справа налево и четвёртому игроку по диагонали слева направо при условии, что в таком варианте игры необходимо расположить в ряд минимум четыре элемента.

Игра 8.

Игра является пасьянсом.

Для проведения игры используют один комплект элементов, которые предварительно тасуют и раскладывают случайно открыто на какой-либо одной половине центрального участка поля. Направление ориентирующих стрелок при расположении элементов на поле и в ходе пасьянса не учитывается.

Пасьянс заключается в том, что игрок перекладывает элементы с исходной половины на противоположную половину центрального участка поля при условии, что можно выбирать для выполнения хода любые элементы на исходной половине поля, а если элементы переложены на противоположную половину поля, то становятся неподвижными.

Перекладывать можно только в том случае, если перекладываемый элемент будет сопоставлен с одинаковыми цифрами других элементов. Сопоставлять элементы неодинаковыми цифрами и не сопоставлять с другими элементами нельзя.

Задача пасьянса заключается в том, что необходимо переложить все элементы с исходной половины на противоположную половину поля. Если какие-либо элементы не переложены, то пасьянс не решён.

- Может быть разрешено выбирать элементы для выполнения хода по порядку. То есть в этом случае игрок должен переложить все элементы с крайней 1 горизонтали (если на исходной половине поля крайней является 1 горизонталь), и может выбирать для выполнения хода элементы со следующих горизонталей по мере того, как на предыдущих горизонталях не остаётся элементов.

Если на какой-либо горизонтали остались элементы, которые не могут быть переложены, то такие элементы можно снять с поля и считать проигрышными, после чего решение пасьянса может быть продолжено. В итоге результат пасьянса зависит от количества проигрышных элементов, которые пришлось снять с поля.

Игра 9.

В игре участвуют два игрока.

Игра проводится двумя комплектами элементов. Каждый игрок играет элементами своего комплекта, которые предварительно тасуют и раскладывают случайно открыто на клетках центрального участка поля, причём элементы одного игрока раскладывают на одной половине, а элементы второго игрока на противоположной половине поля. Принадлежащие игрокам элементы различаются цветом на лицевой стороне.

Направление ориентирующих стрелок при расположении элементов на поле и в ходе игры не имеет значения.

Начало игры заключается в том, что игроки по очереди снимают с поля элементы противника, с одинаковыми цифрами которых сопоставлены свои элементы при условии, что принадлежащие игрокам элементы в результате случайного предварительного расклада могут быть сопоставлены одинаковыми цифрами у линии середины поля.

Если никакие элементы не сопоставлены одинаковыми цифрами у линии середины поля, то игра не состоялась.

В последующем игроки по очереди перекладывают свои элементы на свободные клетки, но могут перекладывать только в том случае, если перекладываемый элемент будет сопоставлен с одинаковыми цифрами каких-либо других элементов. Неодинаковыми цифрами элементы сопоставлены быть не могут.

Если перекладываемый элемент сопоставлен с одинаковыми цифрами элементов противника, то такие элементы противника снимают с поля.

Игра завершается, когда у кого-либо из игроков не осталось элементов на поле. Данный игрок проигрывает.

- Если оставшиеся на поле элементы выигравшего игрока находятся на своей половине поля, то это можно считать не выигрышем, а проигрышем. То есть в таком варианте игры для выигрыша необходимо, чтобы хотя бы один из оставшихся элементов находился на половине поля противника. Если все оставшиеся элементы находятся на своей половине поля, то это считается проигрышем при условии, что границей между половинами поля является линия середины поля.

Выполнение хода в таком варианте игры должно быть обязательным, то есть игроки обязаны перекладывать элемент, если какой-либо свой элемент может быть сопоставлен с одинаковыми цифрами других элементов, и при этом должны снимать с поля элементы противника, если перекладываемый элемент сопоставлен с одинаковыми цифрами элементов противника.

Игра 10.

Игра является пасьянсом, который состоит из двух этапов.

На первом этапе элементы первого комплекта тасуют и располагают закрытой стопкой за пределом игрового поля, после чего игрок открывает элементы из закрытой стопки и выкладывает по периметру центрального участка поля на клетки, которые показаны крестиками на рис.1.

Задача первого этапа заключается в том, чтобы выложенные элементы были сопоставлены одинаковыми цифрами при условии, что элементы могут быть выложены только тогда, когда открыты из закрытой стопки, а если выложены на какую-либо клетку, то не могут быть переложены.

Направление ориентирующих стрелок при выкладывании элементов не имеет значения.

Если первый этап решён, то второй этап заключается в том, что тасуют и располагают закрытой стопкой элементы второго комплекта, после чего игрок открывает элементы из закрытой стопки и выкладывает на те клетки центрального участка поля, которые остались свободными.

При этом выкладываемые элементы должны быть обязательно сопоставлены с одинаковыми цифрами каких-либо элементов первого или второго комплекта, и должны быть выложены тогда, когда открыты из

	A	B	C	D	E	F	G	H
9								
8		X	X	X	X	X	X	
7		X					X	
6		X					X	
5		X					X	
4		X					X	
3		X					X	
2		X					X	
1		X	X	X	X	X	X	
0								

рис.1

закрытой стопки. Неодинаковыми цифрами элементы сопоставлены быть не могут.

Если какой-либо элемент нельзя выложить, то пасьянс не решён, но допускается перекладывание элементов, то есть если игрок не может выложить элемент, то может перекладывать имеющиеся на поле элементы до тех пор, когда выкладывание станет возможным при условии, что перекладывать можно только элементы второго комплекта, а элементы первого комплекта остаются неподвижными.

Перекладываемые элементы также должны быть сопоставлены с одинаковыми цифрами других элементов.

Пасьянс решён, если все элементы выложены на клетки центрального участка поля и сопоставлены одинаковыми цифрами.

- Может быть разрешено переориентировать элементы на тех клетках, на которых находятся, в том числе разрешено переориентировать элементы первого комплекта, но в любом случае переориентирование возможно, если элементы будут сопоставлены одинаковыми цифрами.

Игра 11.

В игре участвует любое число игроков.

Предварительно два комплекта элементов тасуют и располагают закрытой стопкой за пределом игрового поля, после чего игроки по очереди открывают элементы и выкладывают на поле.

Игра начинается на какой-либо одной половине поля, которая является исходной. Первый элемент можно выложить на любую клетку исходной половины поля, а в последующем выкладываемые элементы должны быть обязательно сопоставлены с одинаковыми цифрами ранее выложенных элементов.

Если элемент не может быть сопоставлен с одинаковыми цифрами других элементов, то должен быть выложен на любую свободную клетку и при этом может быть не сопоставлен с другими элементами.

Неодинаковыми цифрами элементы сопоставлены быть не могут. Направление ориентирующих стрелок при выкладывании элементов не имеет значения.

Сопоставленные одинаковыми цифрами элементы остаются на поле.

Задача игры заключается в том, что элементы нельзя выкладывать на противоположную половину поля, то есть игроки выкладывают элементы на исходную половину, но если кто-либо из игроков вынужден выложить элемент на противоположную половину поля, то проигрывает.

Игра завершается, когда все игроки проиграют, и останется один не проигравший игрок.

- Игра может завершаться, когда все элементы из закрытой стопки выложены на поле. В этом случае проигрывает тот игрок, кто выложил на противоположную половину поля больше элементов.

- Исходными могут быть клетки центрального участка поля, то есть в этом случае элементы выкладывают на клетки центрального участка, а если кто-либо из игроков вынужден выложить элемент на клетки периферии поля, то проигрывает.

Игра 12.

В игре участвуют два игрока.

Каждый игрок играет элементами своего комплекта, которые предварительно тасуют и располагают закрытыми стопками за пределом игрового поля.

Игра заключается в том, что игроки по очереди открывают элементы из своих закрытых комплектов и выкладывают на поле.

Первый элемент каждый игрок выкладывает на любую клетку крайней горизонтали на своей половине поля при условии, что игроки находятся друг напротив друга по разные стороны поля. То есть один игрок выкладывает элемент на любую клетку 0 горизонтали, а противоположный игрок на любую клетку 9 горизонтали.

В последующем игроки выкладывают элементы только в том случае, если свои элементы будут сопоставлены с одинаковыми цифрами других своих элементов, причём обязательным условием является то, что выкладываемый элемент должен быть сопоставлен с одинаковыми цифрами каких-либо своих элементов, но при этом выкладываемый элемент может быть сопоставлен с одинаковыми цифрами элементов противника.

Если элемент не может быть выложен, то такой элемент убирают в сторону и в дальнейшем не используют.

Если ваш элемент сопоставлен с одинаковыми цифрами элементов противника, то такие элементы противника снимают с поля и исключают из игры.

Направление ориентирующих стрелок при выкладывании элементов не имеет значения. Неодинаковыми цифрами элементы сопоставлены быть не могут.

Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо выложить больше элементов на половину поля противника при условии, что границей между половинами поля является линия середины поля.

Игра завершается, когда все элементы из закрытых комплектов открыты. Выигрывает тот игрок, чьих элементов на половине поля противника больше.

- В игре могут принять участие четыре игрока.

В этом случае каждый игрок играет пропорциональной группой элементов из состава используемых комплектов, то есть играет элементами какого-либо одного цвета.

Каждый игрок выкладывает первый элемент на угловой клетке на своей угловой четверти поля и должен согласно правилам игры выложить больше своих элементов на угловые четверти любого из трёх противников при условии, что границей между четвертями поля являются продольная и поперечная линии середины поля.

Игра 13.

В игре участвуют два игрока.

Игра проводится двумя комплектами элементов. Каждый игрок играет элементами своего комплекта, которые предварительно

	A	B	C	D	E	F	G	H
9	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
8	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
7	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
6								
5								
4								
3								
2	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑
1	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑
0	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑

рис. 2

• Игра может быть проведена элементами одного комплекта, то есть каждый игрок может играть элементами своей пропорциональной группы из состава какого-либо одного комплекта, которые предварительно тасуют и располагают на поле так, как показано стрелками на рис.3, то есть на 1-2 и 8-7 горизонталях центрального участка поля. При условии, что в таком варианте игры элементы перекадывают в пределах центрального участка поля, но задача игры заключается в том, что одному игроку необходимо переложить какой-либо свой элемент на 0 горизонталь в тыл элементов противника, а противоположному игроку необходимо переложить какой-либо свой элемент на 9 горизонталь в тыл элементов противника.

Вышеперечисленные игры демонстрируют способы игрового взаимодействия, главная особенность которых заключается в том, что элементы квадратино выкладывают или перекадывают на клетках игрового поля. Следующие игры основаны на перемещении элементов по клеткам поля подобно тому, как перемещают игровые фигуры в шахматных играх.

То есть выкладывают или перекадывают элементы на любые свободные клетки в пределах поля, а перемещают по вертикали, горизонтали или диагонали в том случае, если другие элементы не преграждают путь перемещаемым элементам.

	A	B	C	D	E	F	G	H
9								
8		↓	↓	↓	↓	↓	↓	
7		↓	↓	↓	↓	↓	↓	
6								
5								
4								
3								
2		↑	↑	↑	↑	↑	↑	
1		↑	↑	↑	↑	↑	↑	
0								

рис. 3

Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо переместить какой-либо свой элемент на определённую зачётную клетку поля. Зачётными являются клетки E9 и E0 (эти клетки отмечены точками), то есть игра проводится на клетках центрального участка поля (элементы перемещают в пределах центрального участка поля), но для выигрыша необходимо

тасуют и раскладывают случайно открыто на 0-1-2 и 9-8-7 горизонталях поля. То есть элементы одного игрока раскладывают на крайних горизонталях одной половины поля, а элементы противоположного игрока на крайних горизонталях противоположной половины поля так, как показано стрелками на рис.2.

При расположении на поле и в ходе игры необходимо соблюдать направление ориентирующих стрелок, то есть принадлежащие игрокам элементы должны быть направлены стрелками на противника.

Игра заключается в том, что игроки по очереди выбирают любые свои элементы и перекадывают на другие клетки поля, но могут перекадывать только в том случае, если перекадываемый элемент будет сопоставлен с одинаковыми цифрами других своих элементов. При этом элемент может быть сопоставлен с одинаковыми цифрами элементов противника, но обязательным условием является то, что перекадываемый элемент должен быть сопоставлен с одинаковыми цифрами каких-либо своих элементов.

Неодинаковыми цифрами никакие элементы сопоставлены быть не могут.

Если ваш элемент сопоставлен с одинаковыми цифрами элементов противника, то вы снимаете с поля и исключаете из игры такие элементы противника.

Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо переложить какой-либо свой элемент на противоположную крайнюю горизонталь поля. То есть если в результате последовательного перекадывания элементов кто-либо из игроков перекадывает свой элемент на какую-либо клетку противоположной крайней горизонтали на половине поля противника, то выигрывает и игра завершается.

Игра 14.

В игре участвуют два игрока.

Игра проводится пропорциональными группами элементов из состава одного комплекта. Каждый игрок играет элементами своей пропорциональной группы, которые предварительно тасуют и раскладывают случайно открыто на клетках показанных стрелками на рис.3, то есть на 1-2 и 8-7 горизонталях центрального участка поля.

Принадлежащие игрокам элементы располагают на противоположных половинах поля и ориентируют стрелками на противника. В ходе игры направление ориентирующих стрелок не изменяется.

Игра заключается в том, что игроки по очереди перемещают свои элементы в пределах центрального участка поля за один ход на любое число клеток по вертикали, горизонтали или диагонали так, как перемещается шахматная королева.

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

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

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

переместить элементы на зачётные клетки, которые расположены на периферии поля.

Каждому игроку соответственно необходимо переместить какой-либо свой элемент на зачётную клетку на противоположной половине поля в тылу элементов противника.

Если кто-либо из игроков перемещает элемент на соответствующую зачётную клетку, то игра завершается и данный игрок выигрывает.

- Расстоянием перемещения элементов за один ход может быть одна клетка по вертикали, горизонтали или диагонали, то есть амплитуда движения элементов может быть подобна движениям шахматного короля, но такой вариант игры продолжительнее.

	A	B	C	D	E	F	G	H
9								
8	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
7	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
6	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
5								
4								
3	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑
2	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑
1	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑
0								

рис. 4

для противоположного игрока зачётными являются клетки 0 горизонтали в тылу элементов противника. При этом игроки не могут перемещать свои элементы на крайнюю горизонталь в собственном тылу, которая является зачётной для элементов противника.

Игра завершается, когда кто-либо из игроков перемещает какой-либо свой элемент на соответствующую зачётную горизонталь. Данный игрок выигрывает при условии, что на зачётной горизонтали элементы не могут быть сопоставлены с неодинаковыми цифрами других элементов.

- Можно применять правило, согласно которому выигрыш отменяется, если элемент перемещён на зачётную горизонталь, но снят с поля ответным ходом противника. То есть если вы переместили свой элемент на противоположную зачётную горизонталь, то противник имеет право ответного хода, и если ответным ходом противник снял с поля ваш перемещённый элемент, то выигрыш отменяется.

	A	B	C	D	E	F	G	H
9	↓	↓	↓			↓	↓	↓
8	↓	↓	↓			↓	↓	↓
7	↓	↓	↓			↓	↓	↓
6	↓	↓	↓			↓	↓	↓
5								
4								
3	↑	↑	↑			↑	↑	↑
2	↑	↑	↑			↑	↑	↑
1	↑	↑	↑			↑	↑	↑
0	↑	↑	↑			↑	↑	↑

рис. 5

Игра 15.

В игре участвуют два игрока.

Для проведения игры используют два комплекта элементов. Каждый игрок играет элементами своего комплекта, которые предварительно тасуют и раскладывают случайно открыто на 1-2-3 и 8-7-6 горизонталях поля так, как показано стрелками на рис.4.

Принадлежащие игрокам элементы располагают на противоположных половинах поля и ориентируют стрелками на противника. В ходе игры направление ориентирующих 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.

Перемещение возможно на любые свободные клетки без сопоставления с другими элементами или элементы могут быть сопоставлены с одинаковыми цифрами других элементов. Неодинаковыми цифрами элементы сопоставлены быть не могут.

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 переместить какой-либо свой элемент на любую клетку противоположной крайней горизонтали в тылу элементов противника. То есть для одного игрока зачётными являются клетки 9 горизонтали в тылу элементов противника, а

Игра 16.

В игре участвуют четыре игрока.

Игра проводится двумя комплектами элементов. Каждый игрок играет элементами какой-либо одной пропорциональной группы из состава используемых комплектов, то есть элементы первого игрока красные, элементы второго игрока жёлтые, элементы третьего игрока зелёные, элементы четвёртого игрока синие.

Предварительно принадлежащие игрокам элементы тасуют и раскладывают случайно открыто на клетках показанных стрелками на рис.5 при условии, что каждый игрок занимает какую-либо одну угловую четверть поля и располагает свои элементы на соответствующей угловой четверти.

При расположении на поле элементы ориентируют стрелками так, как показано на рисунке. В ходе игры направление ориентирующих 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.

Перемещение возможно на любые свободные клетки без сопоставления с другими элементами или элементы могут быть сопоставлены с одинаковыми цифрами других элементов. Неодинаковыми цифрами элементы сопоставлены быть не могут.

Если ваш элемент сопоставлен с одинаковыми цифрами каких-либо элементов противников, то вы снимете с поля и исключаете из игры такие

	A	B	C	D	E	F	G	H
9	1 ² ₂ 3	3 ³ ₃	3 ¹ ₁ 2			1 ¹ ₁ 1	1 ³ ₃ 2	2 ² ₂ 2
8	3 ² ₁ 1	1 ³ ₂ 2	2 ¹ ₃ 3			3 ¹ ₃ 2	2 ³ ₂ 1	1 ² ₁ 3
7	1 ¹ ₁ 2	2 ² ₂ 3	3 ³ ₃ 1			2 ³ ₃ 3	3 ² ₃ 3	3 ¹ ₁ 1
6	2 ¹ ₁ 2	2 ² ₂ 1	1 ³ ₃ 1			1 ³ ₁ 3	3 ² ₃ 2	2 ¹ ₂ 1
5								
4								
3	1 ³ ₃ 1	1 ² ₂ 2	2 ¹ ₁ 2			1 ² ₁ 2	2 ³ ₂ 3	3 ¹ ₃ 1
2	1 ³ ₃ 3	3 ² ₂ 2	2 ¹ ₁ 1			1 ¹ ₁ 3	3 ² ₂ 3	3 ³ ₃ 2
1	3 ³ ₁ 2	2 ² ₃ 1	1 ¹ ₂ 3			3 ¹ ₂ 1	1 ² ₃ 2	2 ³ ₁ 3
0	2 ¹ ₁ 3	3 ³ ₃ 3	3 ² ₂ 1			2 ² ₂ 2	2 ³ ₃ 1	1 ¹ ₁ 1

рис. 6

квадрадомино на пропорциональные группы имеет квадратажный порядок, и потому необходимо позиционировать пропорциональные группы квадрадомино на четвертях поля иначе, нежели элементы домино.

Можно располагать используемые элементы в определённых начальных игровых позициях, допустим так, как показано на рис.6, что обеспечивает равные шансы на выигрыш. Либо можно применять какие-либо иные варианты начальных игровых позиций.

Игра 17.

В игре участвуют два игрока.

Игра проводится одним комплектом элементов. Каждый игрок играет элементами своей пропорциональной группы из состава используемого комплекта, которые предварительно тасуют и раскладывают случайно открыто на 1-2 и 8-7 горизонталях центрального участка поля так, как показано на рис.3 при условии, что принадлежащие игрокам пропорциональные группы располагают на противоположных половинах поля и ориентируют стрелками на противника.

В ходе игры направление ориентирующих 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 перемещённые элементы будут сопоставлены с одинаковыми цифрами каких-либо других элементов. То есть перемещать элементы без сопоставления с другими элементами нельзя, и в любом случае перемещённые элементы должны быть сопоставлены с одинаковыми цифрами каких-либо своих или чужих элементов. Неодинаковыми цифрами элементы сопоставлены быть не могут.

Сопоставленные одинаковыми цифрами элементы с поля не снимают.

Задача игры заключается в том, что выигрывает тот игрок, кто переместил больше своих элементов через линию середины поля на половину поля противника при условии, что элементы перемещают только в пределах центрального участка поля.

Игра завершается, когда проигрывающий игрок не может выполнить ход. При этом выигрывающий игрок может отказаться от выполнения возможного хода и по существу игра завершается, когда выигрывающий игрок отказывается от выполнения хода, а проигрывающий игрок не может выполнить ход.

- Может быть разрешено перемещать элементы в пределах всего поля, то есть в этом случае элементы предварительно располагают на клетках центрального участка, но в ходе игры перемещают в пределах всего поля.

- Игра может быть пасьянсом.

Для этого предварительно элементы одного комплекта раскладывают на какой-либо одной половине центрального участка поля, после чего задача пасьянса заключается в том, что необходимо согласно правилам игры переместить все элементы через линию середины поля на противоположную половину поля при условии, что элементы можно перемещать в пределах всего поля.

Игра 18.

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 1-2 и 8-7 горизонталях центрального участка поля. Принадлежащие игрокам элементы располагают на противоположных половинах поля и ориентируют стрелками на противника. В ходе игры направление ориентирующих стрелок не изменяется.

Игра заключается в том, что игроки по очереди перемещают свои элементы в пределах центрального участка поля за один ход на одну клетку по вертикали, горизонтали или диагонали.

Перемещение возможно на любые свободные клетки без сопоставления с другими элементами или элементы могут быть

элементы противников, причём можете снять с поля элементы любого из трёх противников. Если одинаковыми цифрами сопоставлены свои элементы, то остаются на поле.

Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо переместить какие либо свои элементы на угловые клетки поля в тыл элементов противников при условии, что каждый игрок может занять угловые клетки в тылу любого из трёх противников (угловыми являются клетки A0, H0, A9, H9).

Игроки должны освободить угловые клетки от элементов противников, после чего могут перемещать на угловые клетки свои элементы, то есть друг на друга элементы не накладываются.

На угловых клетках элементы переворачивают обратной стороной наружу.

Игра завершается, когда все угловые клетки заняты перевёрнутыми элементами.

Выигрывает тот игрок, кто занял больше угловых клеток.

Если ваша угловая клетка занята, то вы можете продолжать игру.

- Можно играть парами, то есть задачей игры может быть совместный выигрыш для тех игроков, чьи элементы предварительно расположены на диагонально противоположных четвертях поля или на смежных четвертях поля.

Различные условия таких вариантов игры можно найти в играх домино, но при этом следует иметь в виду, что распределение комплектов

сопоставлены с одинаковыми цифрами других элементов. Неодинаковыми цифрами элементы сопоставлены быть не могут.

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

Задача игры заключается в том, что выигрывает тот игрок, кто переместил через линию середины поля на половину поля противника больше элементов.

Игра завершается, когда проигрывающий игрок признает своё поражение при условии, что игроки могут отказываться от выполнения возможного хода, а также могут пропускать ход, если выполнение хода невозможно.

• Игра может иметь обратную задачу, то есть выигрывать может тот игрок, кто переместил меньше элементов на половину поля противника.

В этом случае должно быть разрешено перемещать элементы только по вертикали или диагонали вперёд, и запрещено перемещать назад и по горизонтали вбок. А также необходимо применять правило, согласно которому игроки обязаны сопоставлять свои элементы с одинаковыми цифрами элементов противника и снимать с поля элементы противника, если это возможно. То есть должно быть обязательным выполнение хода, в результате которого может быть снят с поля элемент противника, поскольку обратная задача игры предполагает, что игрокам не выгодно снимать с поля элементы противника.

Если какие-либо элементы противника могут быть сопоставлены с одинаковыми цифрами ваших элементов, то на это надо указывать. Если вы не указываете, что элементы противника могут быть сопоставлены с вашими элементами, то противник может выполнить любой ход.

	A	B	C	D	E	F	G	H
9	↓		↓		↓		↓	
8		↓		↓		↓		↓
7	↓		↓		↓		↓	
6								
5								
4								
3								
2	↑		↑		↑		↑	
1		↑		↑		↑		↑
0	↑		↑		↑		↑	

рис. 7

Игра 19.

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 клетках поля показанных стрелками на рис.7. То есть элементы одного игрока раскладывают на тёмных клетках одной половины поля, а элементы противоположного игрока на светлых клетках противоположной половины поля и ориентируют стрелками на противника.

В ходе игры направление ориентирующих стрелок не изменяется.

Игра заключается в том, что игроки по очереди перемещают свои элементы только по диагонали при условии, что один игрок перемещает элементы по диагонали по тёмным клеткам, а второй игрок по диагонали по светлым клеткам.

За один ход элементы перемещаются на одну клетку или перепрыгивают через другие элементы, причём за один ход могут перепрыгивать несколько элементов подобно тому, как перепрыгивают шашки.

Каждый игрок может перепрыгивать только через свои элементы, поскольку принадлежащие игрокам элементы движутся по клеткам разного цвета.

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, в том числе не могут быть сопоставлены неодинаковыми цифрами, когда перепрыгивают через другие элементы.

Если ваш элемент сопоставлен с одинаковыми цифрами элементов противника, то вы снимаете с поля и исключаете из игры такие элементы противника.

Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо переместить какой-либо свой элемент через линию середины поля на половину поля противника.

Если элемент какого-либо игрока пересекает линию середины поля, то игра завершается и данный игрок выигрывает. Но если ответным ходом противник снял с поля перемещённый элемент, то это не является выигрышем. То есть противник имеет право ответного хода, и если снял ваш перемещённый элемент с поля, то игра продолжается. Только если ваш элемент перемещён на половину поля противника и противник не может ответным ходом снять этот элемент с поля, то вы выигрываете.

• Выигрывать может тот игрок, кто переместил больше элементов на половину поля противника, то есть в этом случае игра продолжается, пока игроки считают возможным перемещать элементы, и в итоге выигрывает тот игрок, чьих элементов на половине поля противника больше.

Игра 20.

В игре участвуют два игрока.

Игра проводится двумя комплектами элементов. Каждый игрок играет элементами своего комплекта, которые предварительно тасуют и раскладывают случайно открыто на клетках центрального участка поля, причём элементы одного игрока раскладывают на тёмных клетках, а элементы второго игрока на светлых клетках и ориентируют стрелками на противника при условии, что игроки находятся друг напротив друга по разные стороны поля.

В ходе игры направление ориентирующих стрелок не изменяется.

Игра заключается в том, что игроки по очереди перемещают свои элементы за один ход на одну клетку по вертикали, горизонтали или диагонали. То есть предварительно элементы расположены на клетках центрального участка поля, но перемещают элементы в пределах всего поля.

Перемещение возможно на любые свободные клетки без сопоставления с другими элементами или элементы могут быть сопоставлены с одинаковыми цифрами других элементов. Неодинаковыми цифрами элементы сопоставлены быть не могут.

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

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

Если в результате случайного предварительного расклада какие-либо элементы сопоставлены одинаковыми цифрами, то это не имеет значения, то есть вы можете снять с поля только такие элементы противника, с одинаковыми цифрами которых ваши элементы сопоставлены в результате перемещения.

Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо переместить больше элементов за пределы игрового поля, то есть игроки сколько угодно могут перемещать элементы в пределах поля, но если какой-либо элемент перемещён за любую из четырёх границ поля, то выходит из игры и определяет величину выигрыша.

Игра завершается, когда на поле не останется элементов. Выигрывает тот игрок, чьих элементов перемещено за границы поля больше. Снятые с поля элементы, которые были сопоставлены одинаковыми цифрами и сняты с поля, величину выигрыша или проигрыша не определяют.

- Выигрывать может тот игрок, кто раньше переместил свои элементы за пределы поля.

В этом случае игроки снимают с поля свои собственные элементы, если свои элементы сопоставлены одинаковыми цифрами, а взаимодействие с одинаковыми цифрами элементов противника не имеет значения. Причём снимают с поля те свои элементы, с одинаковыми цифрами которых сопоставлен перемещённый элемент, а перемещённый элемент остаётся на поле.

То есть в таком варианте игры игроки снимают с поля собственные элементы, если свои элементы сопоставлены одинаковыми цифрами, или перемещают свои элементы за пределы поля, и в результате выигрывает тот игрок, у кого раньше не осталось элементов на поле.

Игра 21.

Игра является пасьянсом.

Предварительно элементы одного комплекта тасуют и раскладывают случайно открыто по периметру центрального участка поля на клетках показанных крестиками на рис. 1.

При расположении на поле элементы ориентируют стрелками в каком-либо одном направлении и в ходе пасьянса направление ориентирующих стрелок не изменяется.

Пасьянс заключается в том, что игрок перемещает элементы за один ход на любое число клеток по вертикали, горизонтали или диагонали в пределах центрального участка поля.

Перемещение возможно только в том случае, если перемещённый элемент будет сопоставлен с одинаковыми цифрами других элементов. Не сопоставлять с другими элементами и сопоставлять элементы неодинаковыми цифрами нельзя.

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

Задача пасьянса заключается в том, что необходимо расположить элементы по периметру центрального участка поля и сопоставить все элементы одинаковыми цифрами, то есть необходимо в результате перемещения перерасположить элементы по периметру центрального участка поля так, чтобы все элементы были сопоставлены одинаковыми цифрами.

- В начальном расположении можно ориентировать элементы в случайном порядке.

При этом в ходе пасьянса направление ориентирующих стрелок остаётся таким, какое получилось в результате предварительного расклада, то есть необходимо перемещать элементы, не изменяя направления ориентирующих стрелок.

Игра 22.

В игре участвуют четыре игрока.

Игра проводится элементами одного комплекта, которые предварительно тасуют и раскладывают случайно открыто на периферийных клетках поля так, как показано стрелками на рис. 8.

Каждый игрок занимает одну из четырёх сторон поля и играет теми элементами, которые предварительно расположены на своей стороне поля, причём ориентирует элементы стрелками на противоположного противника и отличает свои элементы от чужих элементов по направлению ориентирующих стрелок.

В ходе игры направление ориентирующих стрелок не изменяется.

Игра заключается в том, что игроки по очереди перемещают свои элементы за один ход на одну клетку по направлению ориентирующих стрелок, то есть элементы перемещаются только вперёд в соответствии с ориентирующими стрелками по направлению к противоположному противнику и не могут перемещаться в других направлениях. А именно перед каждым элементом есть три клетки, на которые может произойти перемещение, если эти клетки не заняты другими элементами.

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

Если кто-либо из игроков не может выполнить ход никаким своим элементом, то пропускает ход, но выполнение возможного хода является обязательным, то есть если игрок может согласно правилам игры переместить какой-либо свой элемент, то обязан выполнить ход.

Если одинаковыми цифрами сопоставлены свои элементы, то остаются на поле, а если ваш элемент сопоставлен с одинаковыми цифрами элементов противников, то вы снимаете с поля и исключаете из игры такие элементы противников.

Если у кого-либо из игроков не осталось элементов на поле, то такой игрок завершает игру.

Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо переместить больше элементов за противоположный край поля, то есть каждый игрок перемещает элементы только за тот край поля, который находится напротив.

Игра завершается, когда на поле не останется элементов. Величина выигрыша определяется количеством элементов, которые

игроки вывели за противоположные границы поля.

Снятые с поля элементы величину выигрыша или проигрыша не определяют.

- Выигрывать может тот игрок, кто раньше переместил какой-либо один свой элемент за противоположную границу поля, то есть если это произошло, то игра завершается и данный игрок выигрывает.

В таком варианте игры может быть разрешено перемещать элементы в любых направлениях, но в любом случае расстоянием перемещения элементов за один ход является одна клетка.

- Можно играть парами, то есть расположенные друг напротив друга игроки могут быть партнёрами, задачей которых является совместный выигрыш.

	A	B	C	D	E	F	G	H
9		↓	↓	↓	↓	↓	↓	
8								
7	→							←
6	→							←
5	→							←
4	→							←
3	→							←
2	→							←
1								
0		↑	↑	↑	↑	↑	↑	

рис. 8

после чего элементы этого игрока становятся неподвижными и остаются на тех клетках, на которых находятся.

Проигрывает тот игрок, кто переместил свои элементы позже или не может переместить все свои элементы на клетки центрального участка поля.

- Можно играть парами, то есть расположенные друг напротив друга игроки могут быть партнёрами, задачей которых является совместный выигрыш.

	A	B	C	D	E	F	G	H
9		↓	↓	↓	↓	↓	↓	
8		↓	↓	↓	↓	↓	↓	
7								
6		×	×	×	×	×	×	
5		×	×	×	×	×	×	
4		×	×	×	×	×	×	
3		×	×	×	×	×	×	
2								
1		↑	↑	↑	↑	↑	↑	
0		↑	↑	↑	↑	↑	↑	

рис. 9

Игра 23.

В игре участвуют четыре игрока.

Игра проводится элементами одного комплекта, которые предварительно тасуют и раскладывают случайно открыто на периферийных клетках поля так, как показано стрелками на рис.8.

Каждый игрок занимает одну из четырёх сторон поля и играет теми элементами, которые предварительно расположены на своей стороне поля, причём ориентирует элементы стрелками на противоположного противника и отличает свои элементы от чужих элементов по направлению ориентирующих стрелок.

В ходе игры направление ориентирующих 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 любых направлениях.

Перемещение возможно только в том случае, если перемещённый элемент будет сопоставлен с одинаковыми цифрами других элементов, то есть сопоставлять элементы неодинаковыми цифрами и не сопоставлять с другими элементами нельзя.

Сопоставленные одинаковыми цифрами элементы с поля не снимают.

Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо переместить все свои элементы с клеток периферии поля на клетки центрального участка поля.

Если все элементы какого-либо игрока перемещены на клетки центрального участка поля, то данный игрок выигрывает и прекращает игру,

после чего элементы этого игрока становятся неподвижными и остаются на тех клетках, на которых находятся.

Проигрывает тот игрок, кто переместил свои элементы позже или не может переместить все свои элементы на клетки центрального участка поля.

- Можно играть парами, то есть расположенные друг напротив друга игроки могут быть партнёрами, задачей которых является совместный выигрыш.

Игра 24.

В игре участвуют два игрока.

Особенностью данной игры является то, что элементы одного комплекта являются разыгрываемыми, а элементы второго комплекта играемыми.

Предварительно элементы разыгрываемого комплекта тасуют и раскладывают случайно открыто на клетках поля показанных крестиками на рис.9, причём направление ориентирующих стрелок при расположении на поле элементов разыгрываемого комплекта не имеет значения.

Элементы играемого комплекта распределяют на пропорциональные группы, которые тасуют и раскладывают случайно открыто на клетках, которые показаны на рис.9 стрелками. То есть каждый игрок играет элементами своей пропорциональной группы, которые располагают на 0-1 и 9-8 горизонталях на противоположных половинах поля и направляют стрелками на противника.

Направление ориентирующих стрелок элементов играемого комплекта в ходе игры не изменяется.

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

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

Игроки перемещают только играемые элементы, а элементы разыгрываемого комплекта остаются неподвижными.

Задача игры заключается в том, что каждому игроку необходимо снять

	A	B	C	D	E	F	G	H
9	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
8	↓							
7	↓		×	×	×	×		
6	↓		×	×	×	×		
5	↓		×	×	×	×		
4			×	×	×	×		↑
3			×	×	×	×		↑
2			×	×	×	×		↑
1								↑
0	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑

рис.10

В контексте настоящего руководства условия игр ограничены правилами, которые не допускают большое разнообразие игровых манипуляций и позволяют реализовать только наиболее очевидные игровые варианты. То есть не допускается какое-либо соприкосновение элементов неодинаковыми цифрами, хотя может существовать множество игр, в которых это может быть допустимо. А также могут существовать многие другие возможные игры, которые не представлены в настоящем руководстве, но которые могут возникнуть из перечисленных игровых методов.

с поля больше элементов разыгрываемого комплекта, а также снять с поля больше играемых элементов противника при условии, что игроки снимают с поля элементы противника или разыгрываемые элементы, если свои перемещённые элементы сопоставлены с одинаковыми цифрами этих элементов.

Игра завершается, когда на поле не останется элементов разыгрываемого комплекта, то есть если на поле остались играемые элементы, но не осталось элементов разыгрываемого комплекта, то игра завершается.

Выигрывает тот игрок, кто снял с поля больше элементов.

- Предварительно элементы могут быть расположены на поле так, как показано на рис. 10, то есть на клетках показанных крестикам разыгрываемые элементы, а на клетках показанных стрелками принадлежащие игрокам элементы двух пропорциональных групп из состава играемого комплекта.

Перечисленных игр достаточно, чтобы иметь представление о различных играх квадрадомино.

Представленные игры показывают только некоторые способы игрового взаимодействия, которые могут быть проведены посредством предлагаемого игрового устройства.

Правила игр являются предполагаемыми, то есть по своему усмотрению участники игры могут интерпретировать игры и варианты игр, и устанавливать какие угодно собственные правила.

Если какие-либо игры кажутся неправильными, то могут быть изменены.